€ 4,50 CyberMedia Ausgabe 181 » 11/2008
Österreich € 5,20 / Schweiz sfr 9,00 / BeNeLux € 5,30
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,10

M! GAMES





28 SEITEN SPECIALS
- RETRO-SAMMELKARTEN
- HIDEO KOJIMA
- 15 JAHRE MAN!AC

DIE NEUE MAN!AC

MEHR INHALT | MEHR SPIELE | MEHR EXTRAS | MEHR SPASS

GTA: CHINATOWN WARS
Gespielt auf DS: Gangster-Action mit toller Comic-Grafik

DEAD SPACE
FAR CRY 2
Warum Ihr dieses Action-Duo haben müsst!

LITTLE BIG PLANET
Knuffig, kultig, unwiderstehlich:
Sonys geniales Jump'n'Run im Check

4 196653 304506 11

NINTENDO DS







SQUARE ENIX.

EINE NEUE WELT ERWARTET DEN FURCHTLOSEN

Ein großer Favorit aus der beliebten FINAL FANTASY-Reihe kehrt nun zurück, und mit sich bringt er rundumerneuerte 3-D-Grafik auf beiden Bildschirmen, einen mitreißenden Soundtrack, sprachunterlegten Zwischensequenzen und Touchscreenfunktion!



FINAL FANTASY® IV

www.finalfantasy4-game.com

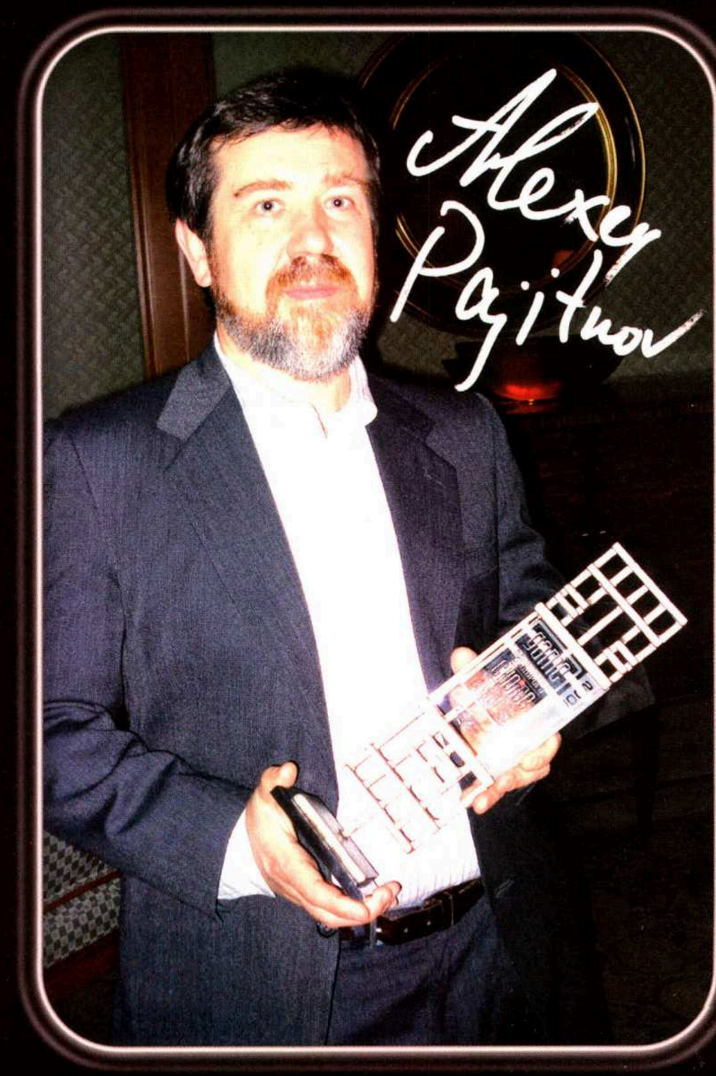


© 1991, 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.


Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM


CREATIVISION


AMSTRAD


Alexey Pajitnov

M! GAMES

Creativision

Erschienen: **1983**
Startpreis: **ca. 400 DM**
Hersteller: **VTech**
Verkaufte Geräte: **nicht bekannt**
Spiele: **ca. 20**

TECHNIK: Das 8-Bit-System basiert wie etliche Computer der damaligen Zeit auf dem 6502-Prozessor, der mit einer Taktfrequenz von 2 MHz recht flott unterwegs ist. Mit vier Tonkanälen und einer Grafik-Auflösung von 256 x 192 Pixel war es den Modul-Konsolen der zweiten Generation (Intellivision, Atari 2600) weit überlegen und konnte es problemlos mit Colecovision, NES oder den MSX-Computern aufnehmen. Trotz partieller technischer Übereinstimmung war es mit keiner anderen Konsole kompatibel.

MARKTBEDEUTUNG: Nicht zuletzt aufgrund des ungünstigen Timings (Marktstart mitten hinein in den Videospielcrash) hatte das Creativision keine Chance – trotz professioneller Vertriebswege wie dem Sanyo-Konzern in Deutschland. Ein paar tausend Geräte wurden in Europa ausgeliefert – und gleich wieder verramscht. In die USA hat es die Entwicklung aus Hongkong nicht geschafft, in Australien erlang es dank aggressiver Vermarktung durch die Handelskette Dick Smith als Dick Smith Wizzard die größte Beliebtheit. Selbst in Fernost war das Creativision bestenfalls eine Randerscheinung.

SPIELE: Entsprechend der kurzen Lebensdauer gibt es nur rund 20 Spiele für das Creativision. Darunter befinden sich Klone von "Pac-Man" ("Crazy Chicky") und "Space Invaders" ("Sonic Invader") sowie die Kreativ-Module "Music Maker" und "Basic Interpreter". Besonders erinnerungswürdig ist kein Spiel, bestenfalls "Astro Pinball" blieb als grafisch ansprechender Flipper im Gedächtnis.

ZUBEHÖR: So kurz die Marktpräsenz, so ambitioniert die realisierte und geplante Systemerweiterung. Nicht nur, dass die beiden Joypads zusammengefügt eine ausgewachsene Schreibmaschinentastatur ergaben (optional ist gar ein höherwertiges Keyboard erhältlich), auch ein Kassettenrecorder zum Speichern von Basic-Programmen war verfügbar. Darüber hinaus sorgte ein Parallel I/O-Interface für den Anschluss von weiterer Peripherie – wie zur damaligen Zeit üblich, sollte die Konsole zu einem Computersystem heranwachsen.

SAMMELSURIUM: So selten, so teuer. Am ehesten findet man die australische Dick-Smith-Wizzard-Variante auf eBay, mit 100 Euro für ein originalverpacktes System muss man trotzdem rechnen. Auch die Spiele sind, wenn überhaupt, nicht unter 20 Euro zu haben – und dabei selten in einem guten Zustand. Die Module sind zum Glück weltweit kompatibel; egal, ob mit Creativision-, Dick-Smith-Wizzard-, Funvision- oder Rameses-Label – je nach Land und Vertriebspartner.

M! GAMES

Nintendo Entertainment System (NES)

Erschienen: **Juli 1983 in Japan, Frühjahr 1987 in Deutschland**
Startpreis: **ca. 300 DM**
Hersteller: **Nintendo**
Verkaufte Geräte: **ca. 60 Millionen**
Spiele: **ca. 1.400**

TECHNIK: Auch wenn das NES einem Vergleich mit den Spielautomaten der damaligen Zeit nicht Stand halten konnte, waren die Wohnzimmer-Zocker dank Stereo-Sound und einer Grafik-Auflösung von 256 x 240 Pixel angetan. Der 8-Bit-Prozessor 6502 mit 1,79 MHz Taktfrequenz war in den Händen kompetenter Nintendo-, Konami- oder Capcom-Programmierer leistungsstark genug, um mit Unterstützung des Grafikchips PPU lebhafte 2D-Welten darzustellen – nur die triste Farbpalette und die teils flackernden Sprites bereiteten Probleme.

MARKTBEDEUTUNG: Das NES hat die Videospielbranche nach dem Crash 1983/84 wieder belebt und verkaufte sich quer durch alle Kontinente besser als jede Konsole zuvor. Auch die direkten Mitbewerber (u.a. Segas Master System und Ataris 7800) hatten der Marktmacht des NES nichts entgegen zu setzen. Nintendo gebührt die Ehre, die Videospiele aus dem tiefen Trauertal geführt und so den Weg für Sony & Co. bereitet zu haben.

SPIELE: Schon bei Nintendos erster Konsole basierte der Erfolg zunächst auf hauseigenen Spielen. Allen voran die "Super Mario"-Serie setzte Maßstäbe in Sachen Spieldesign und liebevoller Präsentation. Automatenhits, Filmumsetzungen, komplexe Abenteuerkost, innovative Spielkonzepte – für das NES gab es alles von jedem. Naja, fast – nur Sega entwickelte exklusiv für die eigenen Konsolen. Action- und Hüpfspiele waren dominant, dutzenden von Topspielen standen aber auch extrem viele Spielspaß-Gurken gegenüber.

ZUBEHÖR: Pfiffiges Zubehör, mit dem Nintendos Wii heute punktet, gehörte auch beim NES zum Alltag. Neben den üblichen Alternativ-Joypads und -Boards verführte die Fitness-Matte zur körperlichen Bewegung vor dem Bildschirm, ein Roboter sollte den Erfindergeist wecken und zahlreiches 'Cyber'-Equipment (u.a. der Power Glove von Mattel oder eine 3D-Brille) gaukelten virtuelle Welten der Frühzeit vor.

SAMMELSURIUM: Selten ist das NES wahrlich nicht – in gutem Zustand und mit Originalverpackung aber locker 50 Euro wert. Spiele gibt's ab 5 Euro aufwärts; beliebte Titel kosten schnell 20 Euro und mehr. Achtung Importfans: Weder die japanischen Spiele (anderes Format), noch die US-Versionen (Anti-Import-Chip) laufen auf den europäischen Konsolen. Nintendo hielt es damals sogar für nötig, Europa in zwei nicht kompatible Regionen (PAL-A und PAL-B) einzuteilen – mit der Folge, dass selbst englische Module auf deutschen Geräten nicht abgespielt werden konnten. Konsolen-Umbauten (selten) und Modul-Adapter (technisch anfällig) sorgen für Besserung, beheben aber nicht das PAL/NTSC-Farbproblem.

M! GAMES

Alexej Pajitnov

Geboren: **16. April 1955**
Geburtsort: **Moskau, Russland**
Nationalität: **(mittlerweile) amerikanisch**
Position: **freiberuflicher Spieledesigner**

SOFTOGRAPHIE (AUSZUG):
Tetris (1985)
Welltris (1989)
Hatris (1991)
Microsoft Puzzle Collection (2000)
Hexic (2005)

WERDEGANG: Schon als Jungspund begeisterte sich Alexej Pajitnov Rätsel aller Art, weshalb er eine mathematische Ausbildung einschlug. Danach bekam er einen Job an der Akademie der Wissenschaften in Moskau. Der Ostblock war Mitte der 80er-Jahre noch fest in den Händen des Kommunismus, insofern blieb westliche Technologie für Alexej unerreichbar – er programmierte daher im Rechenzentrum auf einem russischen Elektronika-60-Computer. Weil immer wieder Leerlauf herrschte, hatten die Angestellten Zeit, eigene Ideen umzusetzen und zu experimentieren. Pajitnov spielte mit dem Gedanken, eine Knobelei aus geometrischen Formen zu entwickeln, die selbst mit den grafisch stark begrenzten Möglichkeiten der russischen Hardware funktioniert – so entstand "Tetris". Vom kommerziellen Erfolg seiner Idee profitierte er allerdings in Russland wenig, weshalb er 1991 in die USA ging und sich in Seattle niederließ. Dort gründete er mit Henk Rogers die "Tetris Company". 1996 trat Pajitnov in die Dienste einer nahe gelegenen Firma – Microsoft. Dort entwickelte er weiterhin Knobel- und Denkspiele, die allerdings nicht an die Popularität seines denkwürdigen Debüts heranreichen. Bevor er sich 2005 selbstständig machte, entwarf er einen letzten Titel für den Windows-Konzern – einen Gegenentwurf zum populären "Bejeweled". Den kennen inbesondere Xbox-360-Spieler, denn er befindet sich kostenlos auf jeder Festplatte: "Hexic".

SMALLTALK:
- Alexej Pajitnov wurde 2007 bei den Game Developers Choice Awards mit dem First Penguin Award für seine Pionierleistungen im Casual-Games-Bereich ausgezeichnet.
- Erst seit 1996 verdient er an der Lizenz von "Tetris" – vorher hielt die Moskauer Wissenschaftsakademie sämtliche Rechte.
- Pajitnov hat einen kleinen, aber feinen Beitrag zu "Project Gotham Racing 2" geleistet: Er half Bizarre Creations bei der Visualierung seiner Heimatstadt Moskau und steht deshalb auch im Abspann des Spiels.

M! GAMES

GX 4000

Erschienen: **1990**
Startpreis: **ca. 300 Mark**
Hersteller: **Amstrad**
Verkaufte Geräte: **nicht bekannt**
Spiele: **ca. 30**

TECHNIK: Die Modul-basierte Konsole GX 4000 entspricht technisch dem 8-Bit-Computer CPC 6128+ von Amstrad bzw. Schneider (Deutschland) – nur ohne Tastatur und Laufwerk. Die dezent aufgepeppte Weiterentwicklung des CPC 464 (seit 1984 auf dem Markt) gründet auf einem Z80A-Mikroprozessor mit 4 MHz Taktfrequenz – ähnlich MSX oder Colecovision. Vier Tonkanäle und eine Auflösung bis zu 640 x 200 Pixel (allerdings hier nur mit zwei Farben) klingen gut, auch Sprites und ruckfreies Hardware-Scrolling sollen sich in den Tiefen des Grafik-Chips verbergen – jedoch wurden diese erweiterten Features von den Spielen praktisch nicht genutzt.

MARKTBEDEUTUNG: Nur in wenigen europäischen Regionen wird das GX 4000 veröffentlicht – ein kurzzeitiges Erscheinen ist für Frankreich und England verbrieft. Mehr als 50.000 Geräte dürften allerdings nicht ausgeliefert worden sein – unterm Strich ein verzweifelter und missratener Versuch, den japanischen Konsolen-Kings Nintendo und Sega mit veralteter Computertechnik Paroli zu bieten. Ähnlich schnell gescheitert sind damit auch Commdore (C64 Game System) und Atari (XE Game System).

SPIELE: Für mehr als zwei Dutzend Spiele hat es nicht gereicht – aktiv waren insbesondere französische Entwickler wie Titus und Loriciel sowie der englische Ocean-Konzern. Meistens handelt es sich um identische Versionen 'normaler' CPC-Spiele, die schlicht von Kassette auf Modul portiert wurden. Exklusivprogramme gibt es kaum, nur den Konsolen-Beipack "Burnin' Rubber" hatte Ocean speziell für den Start des GX-400 entwickelt. Die Spielequalität ist enttäuschend bis belanglos, sieht man von einigen Klassiker-Konvertierungen wie "Pang" oder "Plotting" ab.

ZUBEHÖR: Angesichts der kurzen Angebotszeit von wenigen Monaten hatte Amstrad nicht die Zeit, über mittelfristige Erweiterungen nachzudenken – außer Ersatz-Joypads gab es kein weiteres Exklusiv-Zubehör. Da die Joystick-Buchsen identisch mit denen der CPC-Serie waren, konnte man jedoch Peripherie wie eine Lichtpistole anstöpseln.

SAMMELSURIUM: In den letzten Jahren ist das GX 4000 samt Spielen recht teuer geworden. Die Konsole kostet ab 50 Euro aufwärts; will man gar die seltensten Spiele wie "Copter 271" ergattern, kann es Richtung 250 Euro gehen. Vorsicht: Inoffizielle Bootleg-Cartridges mit CPC-Spielen, die nie für das GX 4000 erschienen sind (u.a. "R-Type"), tauchen gelegentlich in Internet-Auktionshäusern auf.

Im Wandel der Zeit

Wie blöd sind wir eigentlich? Die MAN!AC ist das langlebigste deutsche Videospielmagazin, informiert seit 15 Jahren system- und länderübergreifend. Und statt dieses Jubiläum ganz normal zu feiern, ändern wir den Namen der Zeitschrift – und verzichten auf die DVD.

Zurück zu den Stärken

Im Vorfeld unseres Jubiläums haben wir analysiert, was ein Magazin bieten muss, um trotz World Wide Web weitere 15 Jahre am Kiosk zu bestehen. Die Kurzform: Wir können nicht schneller sein als das Internet, aber analytischer. Wir können nicht umfassender informieren als das Internet, aber präziser. Wir können nicht mehr Meinung bieten als das Internet, aber fundierter argumentieren. Wir können nicht billiger sein als das Internet, aber unseren Preis wert. Und wir können auf die DVD verzichten, weil die DSL-Verfügbarkeit inzwischen so hoch ist, dass Spielevideos kein exklusives Ausstattungselement eines Heftes mehr sind.

Wir setzen mehr denn je auf die Stärken des Zeitschriften-Journalismus: gut recherchierte Artikel, exklusive Reportagen, lesefreundliche Präsentation, Konzentration auf das Wesentliche statt ausuferndem Gelaber. Dazu gönnen wir uns ein Hochglanz-Papier, auf dem die Grafikpracht der HD-Spiele optimal zur Geltung kommt, erhöhen den Umfang und bestücken auch die nächsten 16 Ausgaben mit Retro-Sammelkarten.

Das Ganze hat seinen Preis. Die M! zu erstellen, ist eine anspruchsvolle Aufgabe, die nicht von einer Handvoll Praktikanten zu bewältigen ist. Auch halten wir nichts von hemmungslosem Artikel-Recycling aus Schwesterzeitschriften. Berichte kommen in die M!, weil sie wichtig und richtig sind. Deshalb kostet die M! 4,50 Euro.

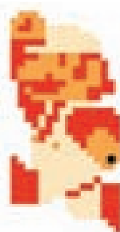


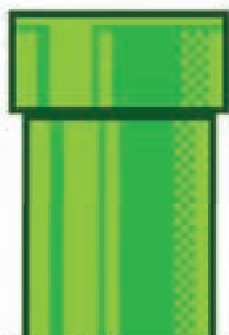
Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 54.

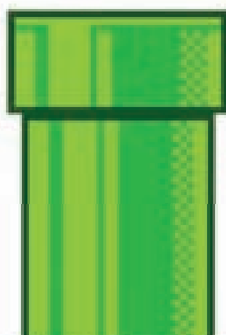
Aktiv statt passiv

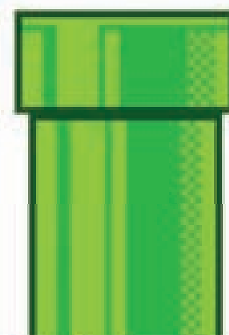
Mit der 181. Ausgabe der MAN!AC schlagen wir ein neues Kapitel auf – ruhend auf den Grundfesten unserer 15-jährigen Erfahrung, aber mit viel Elan und Ideen für die nächsten Jahrzehnte. Deshalb sind wir auch nicht blöd, wenn wir den Namen ändern und die DVD entsorgen, sondern konsequent. Und weil wir nicht nur Zeitschriften lieben, sondern auch das Internet, seht Ihr in wenigen Wochen den neuen Online-Auftritt mit innovativen Features, exklusiven Spielevideos und tagesaktuell gepflegten Inhalten – wie immer unter www.maniac.de. Freunde von Wortspielen dürfen gerne auch auf www.mausrufezeichen.de surfen.

WELCOME TO WARP ZONE!









TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

RUBRIKEN

PREVIEW

ONLINE

IMPORT

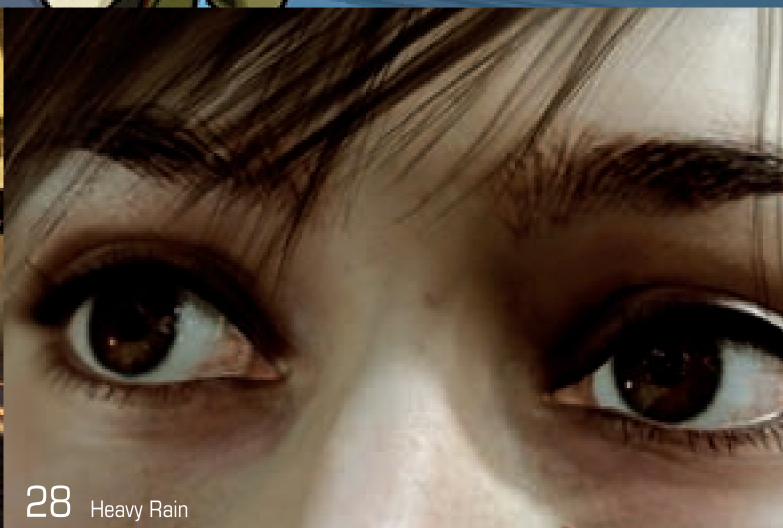
TECHNIK



16 SPIELKARTEN ZU SUPER SMASH BROS. BRAWL


34 Grand Theft Auto: Chinatown Wars


36 Need for Speed Undercover


28 Heavy Rain

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

EXTENDED

15 JAHRE MAN!AC

Rückblick & Mega-Gewinnspiel!



Little Big Planet



Wie beschreibt man ein Spiel, dessen prominentestes Merkmal Eure eigene Fantasie ist? Auf dem "LittleBigPlanet" könnt Ihr nämlich tun, was immer Euch einfällt. Fast. Streng genommen haben wir es zu je einem Drittel mit einem Plattform-Hüpfer, einem Level-Editor und einem Forum für Mehrspieler-Aktivitäten zu tun. Die Summe dieser Teile ergibt aber ein so einzigartiges Build'n'Jump'n'Run-Spielgefühl, dass wir uns entschlossen haben, dies im Konzept unseres Titelthemas zu würdigen. Macht Euch dessen Text doch einfach selbst! Wir liefern Euch nur die Bauteile und Ihr lest weiter, wo Ihr Lust habt. Alles klar? Dann kann's ja losgehen. Mit welcher der vier folgenden Aussagen könnt Ihr Euch identifizieren? Lest sie einfach alle durch und schon wisst Ihr, wo Ihr beginnen müsst:



» Lasst mal das interaktive Brimborium! Ich will Fakten, Fakten, Fakten! – LIES WEITER BEI KASTEN 1
» Erst einmal will ich wissen, wie sich der Hüpfspiel-Part anlässt. – SPRING ZU KASTEN 2
» Ich bin ja so kreATiV! Wie geht das Level-Bauen? – BASTLER ZUM KASTEN 3
» Genug getextet! Wie sieht das Spiel denn nun aus? – GUCKT IHR: KASTEN 4



1 "LBP" auf einen Blick

Ob online, lokal oder gemixt: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig den "LittleBigPlanet" erkunden. Der Kleine-GroßePlanet hat seinen Namen vom Maßstab der Spielumgebungen. In unserer Welt wären die Sackboy oder -girl genannten Spielfiguren nur wenige Zentimeter groß. Die fotorealistische Struktur der Baumaterialien und die marionettenhaften Bewegungen der 'Ragdoll'-Figuren erinnern an den oscarprämierten Stop-Motion Film "Quest". In 25 mitgelieferten Hauptlevels und fast doppelt so vielen versteckten Minispielen sammelt Ihr Sackboy-Klamotten und vor allem Baumaterialien für den Kreativ-Modus. Die Entwickler garantieren, dass Ihr im Editor Szenarien auf dem Niveau der vorgefertigten Profi-Stages erstellen könnt. Theoretisch wird so in den nächsten Monaten ein ganzes Universum aus "LittleBigPlanets" entstehen. Ein nie versiegender Level-Nachschub wäre dann über PSN gewährleistet. Vorausgesetzt, das Spiel verkauft sich so gut wie erhofft.

» Verkauft? Was sagt die Branche dazu? – KASTEN 6
» Verkauft? Wie viel kostet der Spaß? – KASTEN 15

2 Hüpfspiel-Part

Nach einem Intro-Video mit gefilmten Träumern, aus deren Köpfen die Bauteile des "LittleBigPlanet" zusammenströmen, landet Ihr mit Eurem Sackbuben im Vorspann des Spiels. Getreu dem Prinzip "Alles ist spielbar" haben sich die Entwickler hier verewigt. Während Ihr an bildschirmgroßen Fotos der Molekültruppe um Mark "Rag Doll Kung Fu" Healey vorbeiwandert, erläutert Euch eine süffisante Märchenonkel-Stimme die grundlegenden Aktionen: Rennen, Hüpfen, Greifen. Kurz darauf schwebt Ihr in Eurer frei einrichtbaren Zentralstation im Orbit des Spielplaneten. Von hier aus habt Ihr Zugang zu vorgefertigten Levels und Minispielen des 'Geschichte'-Modus, dem 'Kreativ'-Modus oder den Online-Features. Die Hauptlevels sind linear verknüpft, teils extrem gut versteckte Schlüssel gewähren Zutritt zu den Minispielen.

» Das Ding hat 'ne Geschichte? Erzählen! – KASTEN 8
» Ich will mehr zur Spielmechanik wissen! – KASTEN 5
» Online-Features? Interessiert mich! – KASTEN 13

3 Bau-Modus

Rechts neben dem "LittleBigPlanet" schwebt ein kleiner Mond. In den Kratern dieses Trabanten habt Ihr massig Platz, Eure eigenen Levels zu errichten. Sobald Euer Sackboy auf der Baustelle erscheint, habt Ihr Zugriff auf den Kreativ-Modus. Hier hat Euer 'Pop-It'-Menü erweiterte Einstellungen, mit denen Ihr Objekte, Spielmechaniken und Tutorials wählt. Ansonsten bleibt die Physik-Engine des Jump'n'Run-Parts in Takt. So könnt Ihr bereits während des Bauvorgangs die Statik und Funktionalität Eurer Schöpfung überprüfen. Um in Ruhe arbeiten zu können, dürft Ihr aber Euren Sackboy auf Wunsch zum Fliegen bringen und die Kamera herauszoomen. Außerdem könnt Ihr per Digikreuz alle Arbeitsschritte wieder rückgängig machen und einen Pausen-Modus aktivieren, in dem alle Objekte dort verharren, wo Ihr sie platziert habt. So. Jetzt können wir eigentlich mit der Führung durch den M!-Levelrohbau beginnen.

» Cool! Nichts wie rein in euren M!-Level! – KASTEN 11
» Vorher möchte ich wissen wie man baut. – KASTEN 12

4 Super Sackboy Land



PS3 Bugsiert den pupsenden Wrestler unter Zeitdruck zum Ziel!



PS3 Licht aus, Spot an! In der Metropole werdet Ihr im Lichtkegel eines flackernden Scheinwerfers mit Elektrizität konfrontiert.



PS3 Indiana Sackboy im Schrein der Schlangen: Auf dem Weg zum Finale der vierten Welt werdet Ihr fast gegrillt.



Ob Lowrider-Parcour, Luchador-Lupfen oder Levelbaustelle: Euer Sackboy ist dabei! Per Digikreuz legt Ihr in drei Abstufungen fest, ob er gerade fröhlich, traurig, wütend oder ängstlich ist und führt passende Armbewegungen mit den Analogsticks aus. Stickermasken mit einem Foto Eures Gesichts oder aufgesammelte Russen-Klamotten zieht Ihr im 'Pop-It' Menü an.

» Pop-It? Ist das was Schweinisches? – KASTEN 12

Der Planet der Meisterbauer



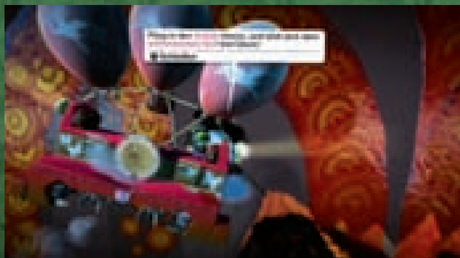
PS3 In den lieblichen Gärten des Königs absolviert Ihr auf dem Rücken eines Rollpferdes Euer erstes Rennen.



PS3 "Parodius" lässt grüßen: In den Tempeln des großen Magiers leben langbeinige Tänzerinnen.



PS3 In Mags' Metropole braust Ihr mit zwei Spielern durch einen Hindernisparcour.



PS3 Per Raketenluftschiff segelt Ihr auf den Inseln des Sensei in den Schlot eines Vulkans.

Die Geschichte von "LBP" dreht sich um die acht Meisterbauer. Diese mythischen Wesen beherrschen perfekt, was Ihr im Kreativ-Modus noch lernen müsst: Sie bauen Levels! Je drei Hauptlevels und ein halbes Dutzend Minispiele pro Meisterbauer bedecken die Oberfläche des "LittleBigPlanet". Zunächst besucht Ihr einen freundlichen König und seine Anfänger-Gärten, dann dessen vierbeinigen Amtskollegen Zola in der Savanne. Nach der mexikanischen Totenhochzeit von Braut Frida helft Ihr deren sprengfreudigem Onkel Jalapeño beim Duell gegen einen Sheriff. Die Mechanikerin Mags versorgt Euch während Eures Großstadt-Aufenthaltes mit Ferraris und auf der Insel des Sensei exorziert Ihr den bösen Geist Oni. In den Bollywood-Abschnitten des großen Magiers erklettert Ihr blauhäutige Tänzerinnen, bevor Ihr Euch schließlich dem geheimnisvollen Sammler stellt.

» Crazy. Wie spielt es sich? – KASTEN 5
» Was haltet Ihr davon? – KASTEN 10

5 Spielmechanik

Der Analogstick lässt Euch tippeln oder sprinten, die X-Taste springen und per R1-Knopf krallt Ihr Euch in Materialien wie Schaumstoff, Schwämmen oder anderen Sackboys fest. Mit diesen Bewegungsoptionen arbeitet Ihr Euch durch teils überraschend knobellastige, seitlich scrollende Levels. Obwohl die Mechanik zweidimensional abläuft, sind alle Abschnitte dreifach in die Tiefe gestaffelt. Eine Automatik schützt Euch vor Abstürzen im 3D-Raum. Trotzdem kommt es vor, dass Ihr irgendwo feststeckt. In so einer Notlage müsst Ihr Euren Sackboy per 'Pop-It' Menü platzen lassen, um beim letzten Rücksetzpunkt wieder einzusteigen.

» Mechanisch-Manisch! Jetzt zur Story! – KASTEN 8
» Sackboy-Suizid? Die können sterben? – KASTEN 9
» Wie findet Ihr denn den Hüpf-Part? – KASTEN 10

6 Branchen-Echo

Wenn selbst 'Nintendo of America'-Präsident Reggie Fils-Aime in einem Newsweek-Interview zugibt, wie sehr er Sony um das gigantische Planetenbaby beneidet, ist klar: "LittleBigPlanet" gilt gemeinhin als potenzieller PS3-Systemseller. Spieler und Bastler treffen sich online, zocken zusammen oder tauschen selbstgemachte Objekte, Levels, ja sogar ganze Welten und tragen zum wachsenden "LBP"-Kosmos bei. Ein Erfolgskonzept, das im PC-Lager bereits seit Jahren bei "Counter-Strike" oder "Warcraft 3" funktioniert und hohe Absatzzahlen garantiert. Anders als bei den letztgenannten Titeln stehen die drei Säulen 'Spielen, Bauen und Kommunizieren' aber nicht für sich, sondern werden vom sympathischsten Stück Sackleinen der Videospielgeschichte verknüpft.

» Apropos Sack: Was ist mit Sackboy? – KASTEN 4
» Apropos Leinen: die Online-Modi? – KASTEN 13

7

Monsterklötze mit Hirn

Die Gegner von "LBP" sehen meistens aus wie monströse Bauklötze oder lebendig gewordene Laubsägearbeiten. Im Jump'n'Run-Modus begegnen Euch unverwundbare Riesenkrokodile, stachelbewehrte Automaten, die mit Hammerarmen Eure Sprungattacken abwehren oder mexikanische Ringkämpfer, denen Ihr von unten die Weichteile zerlegt. Weichteile hat jeder Gegner in Form von einer oder mehreren zerstörbaren Hirnkapseln. Kriegt Ihr die kaputt, verpufft das Vieh zu buntem Dampf. Im Kreativ-Modus dürft Ihr die Gehirne selbst programmieren und Eure Schöpfungen damit zum Leben erwecken. Mit einfachen Mechanismen wie Federbeinen, Rädern und Augen gebt Ihr Euren Klotzkreaturen Charakter, ein angeklebtes Hirn lässt den Lebensfunken überspringen. Aus den drei Befehlen: 'Spieler folgen', 'Spieler meiden' und 'Spieler ignorieren' sowie weißen Navigatorpunkten zur Richtungsänderung erstellt Ihr monströse Verhaltensweisen, die denen von Goombas, Koopas und selbst Bowsern in nichts nachstehen.

» Können mich die Viecher eigentlich umbringen? – KASTEN 9
» Was haltet Ihr insgesamt vom Kreativ-Modus? – KASTEN 14

10

Jump'n'Run-Fazit



Es gibt talentiertere Jump'n'Run-Helden als die Sackboys. Mario springt exakter und Sonic rennt schneller. Sackboys hängen schon mal in Sackgassen fest, aus denen nur der Selbstmord sie befreit und manchmal klappt die Navigation in den drei Tiefenebenen nicht richtig. Aber: Es gibt keinen zweiten Jump'n'Run-Helden, der sich jedes Level, den er spielt, selber bauen kann. Dafür mal feststecken ist okay. Außerdem ist das Leveldesign durchgehend exquisit, der Soundtrack ein Genuss. Highspeed-Passagen in allerlei Höllenmaschinen wechseln in schneller Folge mit haarsträubenden Kettenreaktionen, zeitkritischen Parcours mit High-Score-Rankings und zuschnappenden Riesenkrokodilen. Obendrauf gibt es in jedem Level Tonnen motivierender Belohnungen: Gerade habt Ihr noch gegen ein Bauklotz-Monster gekämpft, schon bekommt Ihr es als Objekt für den Kreativ-Modus. Vergesst nicht: Der Jump'n'Run-Part ist noch nicht alles!

» Stimmt! Auf zum Kreativ-Modus. – KASTEN 3
» Alles klar. Schlussplädoyer bitte! – MAX-MEINUNGSKASTEN

9

Lebensgefahr!

Sackboys haben keine Energieleiste. Längerer Kontakt mit Feuer, Strom oder Gas sowie Feinden und großer Druck zerstören sie. Ihr sammelt aber keine Leben, sondern aktiviert Rücksetzringe per Berührung. Immer wenn Ihr sterbt, schalten die Ringe ein leuchtendes Segment ab. Beim letzten Segment leuchten die Ringe rot. Wenn Ihr jetzt einen Fehler macht...

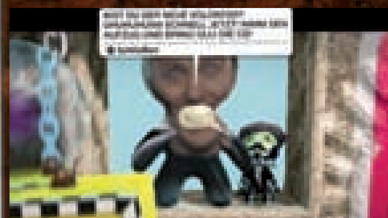
» Ihr habt Euer letztes Leben verbraucht und seid tot! Zurück zum Anfangskasten mit dem Ausrufezeichen!

LittleBigPlanet

Der M!-Tower

Das ist er also. Frucht zweier Bautage und trotzdem noch ein Rohbau: Unser M!-Tower. Die Story: Als neuer Volontär müsst Ihr Euch durch die Stockwerke arbeiten, um Chefredakteur Olli einen immens wichtigen Datenträger zu bringen. Das Konzept: Auf jedem Stockwerk wartet ein Redakteur mit einer Aufgabe. Ulrich lässt Euch Müll wegräumen, Matthias will als Gourmet-Luma zu einer Honigflasche fliegen. Unsere Levelansicht im Hintergrund zeigt übrigens den Bau-Modus in der weitesten Zoomstufe. Zwei Erfahrungen nahmen wir vom Richtfest mit. Erstens: Bauen ist zeitaufwändig. Gerade anfangs probiert Ihr stundenlang herum und lasst Euch neue Werkzeuge erklären. Auch ist es zu Beginn nicht leicht, die drei Tiefen-Ebenen sinnvoll auszufüllen. Damit Euer Level schön aussieht, müsst Ihr mindestens noch mal so viel Zeit investieren. Zweitens: Bauen macht süchtig! Als nächstes bauen wir Donkey Kong, der mit Bomben wirft! Und dann...

» Wie baut man genau? – KASTEN 12
» Ihr habt Bastelsucht? – KASTEN 14

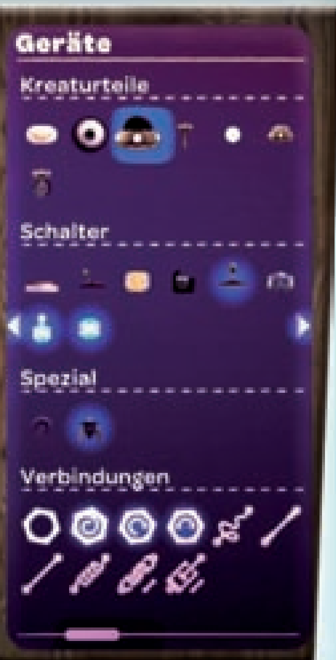


PS3 Dank eines 'Magischen Mund'-Objekts begrüßt Michael den Spieler mit Gelächter.

12 Werkzeuge

Per 'Pop-It'-Menü manipuliert Euer Sackboy seine Umgebung. Im Hüpfspiel-Part findet Ihr hier alle gesammelten Klamotten und Accessoires sowie Sticker in allen Variationen, die Ihr auf Levelobjekte und Spielfiguren kleben könnt. Im Kreativ-Modus habt Ihr Zugriff auf Euren Fundus an Baumaterial, diverse geometrische Grundformen sowie Verbindungselemente wie Gummibänder oder Motoren und Schalter. Per PS3-Kamera gestaltet Ihr eigene Sticker und Gameplay-Sätze lassen Euch Speicherpunkte platzieren oder zeitkritische Parcours definieren. Sämtliche Bau-Optionen gehen per Controller flott von der Hand. Nur schreiben solltet Ihr per USB-Tastatur.

» Argh! Ein Monster! – KASTEN 7



14 Bauen-Fazit

Ihr wollt ein gutes Level bauen? Nehmt einen Monat Urlaub! Zwar ist die Aussage der Entwickler, man könne innerhalb weniger Minuten eine spielbereite Szene kreieren, nicht gelogen; doch wenn Ihr ein richtig gut spielbares Level wollt, das außerdem noch toll aussieht, könnt Ihr Euch für Tage von der Außenwelt verabschieden. Das ist auch gut so. Durch die Einbettung des Kreativ-Modus' in das Gesamtspiel und die Ausführung sämtlicher Konstruktionsschritte per Sackboy wird das Levelbauen selbst zum Spiel! Meisterhaft wirkt auch die didaktische Aufbereitung neuer Werkzeuge und Objekte in lustigen, interaktiven Tutorials mit Märchenonkel-Stimme. Erst als Belohnung für absolvierte Trainings bekommt Ihr neue Elemente. So habt Ihr nie ein Werkzeug in der Hand, dessen Funktion Euch schleierhaft wäre. Gleichzeitig sammelt Ihr im Hüpfspiel-Part vorgefertigte Gegner und Objekte auf, die Ihr dann in Euren eigenen Levels benutzen und manipulieren könnt. Denn vergesst nicht: Der Kreativ-Modus ist noch nicht alles!

» Richtig! Hopp hopp zum Hüpfspiel-Part! – KASTEN 2
» Wo geht's hier zum Ausgang? – MAX-MEINUNGSKASTEN



Max Wildgruber

Ich war schon als Kind ein Videogame-Designer. Meine Spiele bestanden aus Bauklötzen, Lego oder Zeichenpapier und liefen auf der Hardware meines Kopfes. Wenn ich "LBP" zocke, fühle ich mich in diese glückliche Zeit zurückversetzt, nur dass ich jetzt meine Werke speichern und mit anderen teilen kann. Natürlich könnte ich bemängeln, dass die physikalische Korrektheit und das offene System auf Kosten des Jump'n'Run-Parts geht. Will ich aber nicht! Weil der Hüpfspiel-Teil auch für sich genommen sehr lustig und knifflig ist. Vor allem aber, weil mich die Designer ständig zum Selbermachen einladen. Kaum begreife ich die Funktion einer rätselhaften Schaltermechanik, bekomme ich den ganzen Mechanismus für den Kreativ-Modus und will ihn sofort verbauen. Dass der Level-Editor schließlich selbst in Gestalt eines Hüpfspiels daherkommt und sämtliche Materialien mit fast haptischer Qualität simuliert werden, macht "LBP" vollends zum genialen, künstlerisch wie kreativ anspruchsvollen Build'n'Jump'n'Run!

13 Online-Modus

In unserer Preview-Fassung war der Online-Part noch nicht final. Im Solo-Modus fanden wir aber Passagen für kooperatives Teamplay, Minispiele für bis zu vier Teilnehmer und eine Option zur Tausch-Freigabe selbstgemachter Objekte im Kreativ-Modus.

» Kreativ-Modus? – KASTEN 3

15 439,95 Euro...

...kostet "LittleBigPlanet", wenn Ihr es im Bundle zusammen mit einer 80GB-PS3 samt Dualshock-Controller kauft. Für das Spiel alleine müsst Ihr rund 70 Scheinchen hinblättern. Das Gerücht über einen möglichen Download des Spiels im PS-Store können wir an dieser Stelle nicht bestätigen. In Übersee winken Online-Vorbestellern aber bereits exklusive Sackboys in Form von Kratos oder Nariko, ähnliche Aktionen für Europa hat Sony angekündigt.

» Soll ich mir das kaufen? – MAX-MEINUNGSKASTEN

LITTLEBIGPLANET

System	**PS3**
Entwickler	**Media Molecule, England**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Build'n'Jump'n'Run**
Termin	**29. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- fotorealistische Texturen
- sympathische Sackboys
- spielerischer Levelbau
- zum Bauen anregender Hüpfspiel-Part
- didaktisch hervorragende Tutorials
- alles aus einem Guss

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Die automatische Navigation in den drei Tiefenebenen führt in beiden Spielmodi zu Komplikationen

FAZIT » Endlich etwas Neues! "LBP" hat das Zeug zum nächsten, ganz großen Videospiel-Ding. Lasst Euch diesen Kreativ-Urknall keinesfalls entgehen!

Pandora – Konkurrenz für DS und PSP?

DEUTSCHLAND • Der Pandora, ein neues Open-Source-Handheld auf Linux-Basis, soll am 13. November erscheinen und will vor allem eine Sache nicht – in Konkurrenz mit DS und PSP treten; angesichts der Softwarepalette der beiden großen Kleinen kann der Pandora nur verlieren. Vielmehr sollen der schnelle CPU-Kern, die verbaute Tastatur und das Linux-Betriebssystem experimentierfreudige Taschenspieler überzeugen. Wir fragen uns: Ist der Pandora so gut verarbeitet wie der DS und leistungsstark wie die PSP? Oder doch nur portabler Emulator und Spielzeug für Heimentwickler? Antworten liefern wir in einer der nächsten Ausgaben.





Größenvergleich: Der alte DS, der neue Pandora und die PSP.



In Leipzig vorgestellt: Auf der GC-Messe wurde bis zur letzten Sekunde am Pandora-Prototypen geschraubt (oben).



Deutschland-Aus für Sega-Trio

MÜNCHEN • Sega hat unlängst bestätigt, dass weder "Mad World" und "House of the Dead: Overkill" für Wii noch "Golden Axe: Beast Rider" für PS3 und Xbox 360 offiziell in Deutschland veröffentlicht werden. Während bei den beiden Wii-Titeln schon abzusehen war, dass eine USK-Prüfung wenig Aussicht auf eine 'Ab 18'-Freigabe bietet, ist das Hack'n'Slash-Abenteuer "Golden Axe" tatsächlich durchgefallen. Anders als beim ähnlichen "Viking" verzichtet Sega auf einen erneuten Anlauf oder die Produktion einer entschärften Fassung. Für volljährige Zocker ist die Situation nicht erfreulich, ein Gutes hat die Sache aber: Bis zur Unkenntlichkeit verstümmelte Fassungen bleiben uns erspart.

Microsoft schließt "Halo Wars"-Studio

REDMOND • Microsofts Ankündigung, die hauseigenen Ensemble Studios aus finanziellen Gründen zu schließen, kam überraschend. Das Entwicklerteam wurde durch die erfolgreiche Echtzeit-Strategie-Reihe "Age of Empires" für PC bekannt und arbeitet derzeit an "Halo Wars" für die Xbox 360, welches vor der endgültigen Schließung fertiggestellt wird. Laut Aussagen von Microsoft soll dieser finanziell bedingte Schritt dem Wachstum der Microsoft Game Studios dienen. Dort werden auch die meisten Ensemble-Mitarbeiter untergebracht und kümmern sich u.a. um zusätzliche Inhalte zu "Halo Wars"; die Ensemble-Führungsriege will ein neues, unabhängiges Studio gründen.



Zitat des Monats

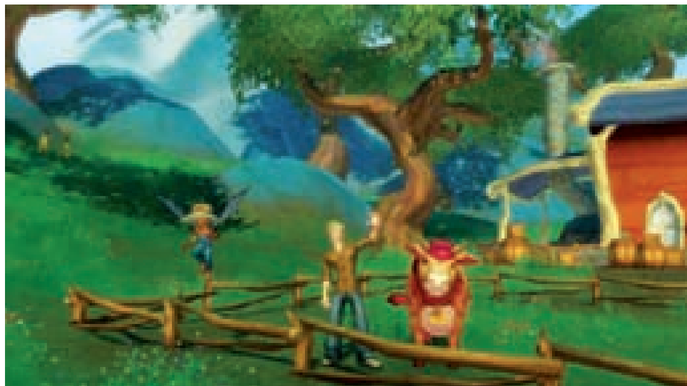


"Früher war die E3 wie ein eskalierendes Wettrüsten – jetzt fühlt sie sich wie ein Zombie an."

Will Wright, Maxis-Begründer & Erfinder von "Sim City", "The Sims", "Spore"

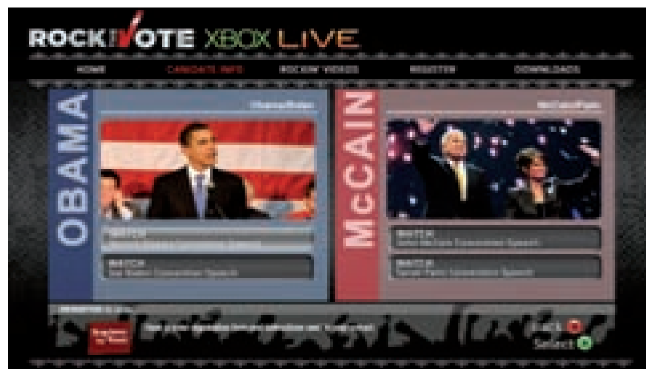
Free Realms: MMORPG für Kinder

SAN DIEGO • Sony Online Entertainment will das Genre 'Online-Rollenspiel' auch für jüngere Zocker zugänglich machen. "Free Realms" erscheint für die PS3 und fordert keinerlei monatliche Gebühren vom Spieler. Das MMORPG wurde extra für 9- bis 14-jährige Spieler konzipiert und bietet kurzweilige Abenteuer wie z.B. eine Schatzsuche. Auch die Aufzucht von Haustieren ist möglich – ebenso der Chat mit Freunden, denen Ihr sogar Fotos schicken könnt. Besorgte Eltern haben dank eines speziellen Administrations-Tools die Kontrolle über die Spielzeit und das Chatverhalten ihrer Schützlinge; als Termin für das vielversprechende Konzept wurde das nächste Kalenderjahr ins Auge gefasst.



PS3 Märchenhafte Idylle und jede Menge Abenteuer zu bestehen – wir sind gespannt, ob das Online-Konzept für Kinder aufgeht.

Wahlbegeisterung via Xbox Live



360 Obama vs. McCain auf Konsole – die 'Rock the Vote'-Website hat im Dashboard der Xbox 360 ein eigenes Design.

USA • Die amerikanische Organisation 'Rock the Vote' motiviert junge Menschen unter 30 Jahren zur aktiven Beteiligung an der US-Politik. Nun soll eine Kooperation mit Microsofts Online-Service Xbox Live die Benutzer für die bevorstehende Präsidentschaftswahl begeistern. Seit dem 25. August können US-Spieler via Xbox Live an Wahlumfragen teilnehmen, ihre Meinung zu den Präsidentschaftskandidaten kundtun und sich zur Wahl anmelden. 'Rock the Vote'-Geschäftsführerin Heather Smith sieht die Partnerschaft als eine Chance: "Wir müssen dorthin gehen, wo junge Menschen sind, um sie zu erreichen." M! fragt: Wann können deutsche Daddler via Xbox Live über Merkel, Müntefering & Co. diskutieren?

Neue Wii-Kanäle: Foto-Alben & Mangas

JAPAN • In Japan sorgen namhafte Partnerfirmen dafür, dass sich Nintendos Wii-Konsole schrittweise in ein nützliches Haushaltsgerät und eine Medienzentrale für die ganze Familie verwandelt. So gründeten die vier größten Manga-Verlage der Comic-Nation Japan – Kadokawa, Kodansha, Shueisha und Shogakukan – vor einigen Wochen das Joint-Venture Librica, das digitale Mangas über Internet und Wii in die Haushalte liefern soll. Für den zweiten Schritt ist geplant, dass auch dem Taschenspieler DS drahtlos Comics aufgespielt werden. Mit welchen Schwertschwingern, Superhelden und Monstern der digitale Manga-Vertrieb startet, wurde noch nicht bekannt gegeben.

Dagegen ist der neue Kanal, den Nintendo zusammen mit Fujifilm installierte, schon eröffnet: Übers Wii-Menü nimmt die Fuji-Fotokette digitale Schnappschüsse entgegen, druckt und bindet sie zu Fotoalben und Kalendern. Auch Visitenkarten im Nintendo-Design und mit persönlichem Mii-Konterfei hat der Fujifilm-Kanal im Angebot. Für Deutschland ist der praktische Fotodruck-Dienst noch nicht angekündigt.



TERMINKALENDER OKTOBER BIS DEZEMBER

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
9.-12.10.	Tokyo Game Show	Tokio, Japan	Messe für Video- und Computerspiele	tgs.cesa.or.jp/english
10.-11.10.	BlizzCon	Anaheim	Hausmesse von Blizzard	blizzard.com/us/blizzcon/
11.10.	Subotron-Vortrag	Wien	Vortrag zum Thema: Independent Games	www.subotron.com/lectures/
23.-26.10.	Spiel 2008	Essen	Messe rund ums Thema Spielen & Comics	merz-verlag.com/spiel/
25.10.	Subotron-Vortrag	Wien	Vortrag zum Thema: Computerspiele der Wissenschaften	www.subotron.com/lectures/



In der abgedunkelten Halle zählt nur der Kampf Mann gegen Mann – hier geht es nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern auch um viel Geld.



Eiji 'Chibita' Komatsu galt lange als bester "Virtua Fighter"-Spieler der Welt; ein großes Turnier konnte er noch nie gewinnen – da nützt auch der höchste Rang im "Virtua Fighter"-Network nix.

Kampf der Prügelspiel-Titanen

TOKIO • Videospiele zocken macht Spaß, dennoch würden sie die wenigsten als Zuschauersport bezeichnen. Spätestens das Gipfeltreffen der Beat'em-Up-Profis auf dem japanischen Tougeki-Turnier beweist jedoch, dass elektronischer Sport genauso spannend und dramatisch sein kann wie andere Sport-Ereignisse.

Das diesjährige Turnier wurde im Differ Ariake ausgetragen – sonst finden in der Halle echte Kampfsport-Veranstaltungen statt; die perfekte Umgebung also – auch die Tougeki-Teilnehmer marschieren unter Blitzlicht-Gewitter und Anmoderation in die Arena ein. Die Kämpfe werden auf einer Bühne vor jubelnden Zuschauern zelebriert, auf große Leinwände projiziert und von drei Moderatoren energisch kommentiert.

Das Mega-Event stellt das Finale eines mehrere Monate andauernden, landesweiten Turnieres dar. Jedes Jahr werden in den japanischen Spielhallen mehrere Qualifikations-Wettkämpfe veranstaltet, in denen sich die Besten der Besten für das Finale qualifizieren; dieses Kunststück gelang auch dieses Jahr einigen ausländischen Teams (auf Events in Europa und Amerika). Spätestens in der zweiten Runde jedoch eliminierten die Pro-Gamer aus Japan sämtliche ausländischen Teams.

Ausgerichtet wird die Veranstaltung Jahr für Jahr vom japanischen Arcadia-Magazin, einer Schwesterzeitschrift der berühmten Famitsu. Das Arcadia-Team stellt dank langjähriger Spielhallen-Erfahrung sicher, dass nur Spiele zum Turnier zugelassen werden, die das Potenzial für spannende Matches haben. In diesem Jahr waren das "Virtua Fighter 5 R", "Tekken 6", "Guilty Gear XX Accent Core", "King of Fighters 98 Ultimate Match", "Street Fighter 3: Third Strike", "Super Street Fighter II X", "Hokuto no Ken", "Arcana Heart 2" und "Melty Blood: Act Cadenza".



Besonders packend die Team-Finales: In "Street Fighter 3" drehte der Spieler 'MOV' einen 2:1-Rückstand um und führte sein Team zum Sieg – mit nur eineinhalb Händen. Am Vortag brach er sich bei einem Fahrradunfall die rechte Hand und konnte seine Moves nur mit zwei Fingern ausführen. Die "Arcadia" kürte ihn schon jetzt zur lebenden Beat'em-Up-Legende. Überraschend das Sieger-Team bei "Guilty Gear": Können in Perfektion zeigte der Spieler 'Efute', der das gegnerische Team im Alleingang besiegte. Nachdem sein Team fast in der ersten Runde ausgeschieden wäre, hatte niemand damit gerechnet.

Wie immer war das Filmen vor Ort verboten, die Matches werden auf DVD gebannt und verkauft. Die fantastischen Begegnungen und vieles mehr ersteht Ihr ab 30. Oktober beim Importhändler Eures Vertrauens.



Die Sponsoren des Turniers nutzten die Gelegenheit, um ihre kommenden Hits zu präsentieren – wie hier Arc System Works die 2D-Schlägerei "Blaz Blue".



Vor den Matches stellen sich die Spieler den Fragen der Moderatoren. Links im Bild stehen die Gewinner aus "Super Street Fighter II X", 'Otochun' und 'ARG'.

Mobile Musiker: Korg DS-10

JAPAN • Basierend auf dem analogen Synthesizer-Klassiker der späten 70er-Jahre, dem Korg MS-10, spendiert AQ Interactive dem DS ein Highlight: die erste Software-Synthesizer-Emulation samt vielseitigem Step-Sequencer, Effekten und Stylus-Bedienung. Bislang war das Modul nur in Japan erhältlich – am 11. Oktober erscheint der "Korg DS-10" auch in Deutschland.

Habt Ihr Spaß am Experimentieren und Grundkenntnisse in Sachen Klangerzeugung sowie Sequencing (dem Vorgang des Arrangierens am Computer), ist aller Anfang gar nicht schwer. Doch auch Anfänger werden angesprochen: Die Software ist einsteigerfreundlich und klar für Hobbymusiker konzipiert. So könnt Ihr z.B. den unteren Schirm des DS als 'Scratchpad' nutzen. Einprogrammierte Sequenzen werden mittels Stylus-Bewegung live moduliert und verschiedene Parameter wie Pitch (Tonhöhe), Cutoff (ein in Trance-Musik oft eingesetzter Filtereffekt) und Lautstärke verändert. Dann fix die Aufnahme aktiviert und schon ist die Veränderung eingebaut.

Auch Mehrspieler-Kompositionen sind erwünscht: Bastelt gemeinsam mit anderen "DS-10"-Freunden an den Klängen und komponiert die Mucke für die nächste Party.

Schritt für Schritt

Wie erstellt Ihr nun den nächsten DS-Chart-Hit? Die Software ist unterteilt in zwei grundsätzliche Komponenten: Klangerzeugung (bestehend aus zwei Synthesizern, Schlagzeug- bzw. Rhythmusmodul) und Step-Sequencer. Mit Ersterer erschafft Ihr Sounds und Effekte, den Step-Sequencer nutzt Ihr, um die Notenreihenfolge (Melodien, Rhythmen und Bassläufe) und das Arrangement zu gestalten. Der ausgewählte Takt und Rhythmus werden live abgespielt, derweil wechselt Ihr zwischen den Komponenten und werkelt an den Klängen. Wie Ihr arbeitet, bleibt Euch überlassen: Ändert den Bass, fügt eine Note hinzu, schraubt am Delay-Effekt und springt dann zum zweiten Synthesizer, um am Cutoff-Filter zu drehen; Probieren geht über Studieren – ganz in der Tradition der Analog-Synthesizer der frühen Elektro-Generation.

Der Sequencer funktioniert so: In von Euch definierten Taktlängen läuft ein Muster im Loop durch; Ihr platziert in einer Notenmatrix dort ein Kästchen, wo eine Note erzeugt werden soll. So entsteht Schritt für Schritt eine Melodie oder Sequenz. Zusätzlich steht ein grafisches Keyboard zur Verfügung – damit tippt Ihr Noten live ein. Insgesamt finden etliche Melodien auf dem Modul Platz.

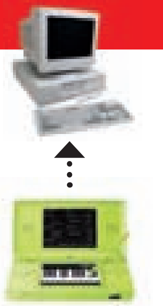
Wie klingt's?

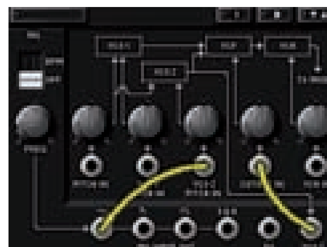
Klanglich ist der DS-Kopfhörer-Ausgang nicht für den "Korg DS-10" ausgelegt – er bietet weder optimale Qualität noch genügend Lautstärke. Doch die kantigen, zischenden Sounds haben trotz der Audio-Artefakte ihren Charme.

Für Taschengeld-freundliche 40 Euro bietet das Modul viele Features wesentlich teurerer Programme und Plug-ins für vollwertige Sequencer am PC oder Mac. Profis staunen ob der vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten und des satten Sounds – wenn auch die Klangbrillanz gegenüber der Profi-Software natürlich fehlt.

MUSIK-EXPORT

Leider kann der "Korg DS-10" weder Sequenzen noch ganze Stücke zum PC exportieren. Ihr dürft Euer Projekt lediglich an den DS eines Komponistenkollegen senden. Wer seine Arbeit dennoch als MP3 präsentieren oder mobil erstellte Ideen in ein bestehendes Studioprojekt einbinden möchte, muss den Kopfhörerausgang des Handhelds abgreifen und die Sounds mit dem Rechner aufzeichnen. Zur Weiterverwendung gebt Ihr das Projekttempo in Beats per Minute am Computer ein und schon ist das Ganze synchron.





DS Die Programmierer haben – ganz im Stil des analogen Vorbilds – eine grafische Routing-Funktion eingebaut.

FAZIT: Der Korg DS-10 ist perfekt für musikinteressierte DS-Zocker und erwachsen genug, um auch ambitionierten Musikern ein Werkzeug an die Hand zu geben, mit dem sie ihre Ideen unterwegs festhalten können, um sie später in große Projekte einzubauen. Die Elektromusik-Szene ist voller kreativer Köpfe: Schon der Game Boy wurde und wird als Musikinstrument eingesetzt – wir erwarten bald die ersten Bands mit einem DS auf der Bühne. Mit entsprechenden Exportmöglichkeiten könnten künftige DS-Synthesizer zum Segen für kleine Hobbystudios werden.

Wir sind die Next Generation: GC Developers Conference 2008

LEIPZIG • Unbemerkt von den meisten Besuchern beginnt die Games Convention jährlich mit einer Konferenz der Programmierer und Produzenten – normalsterbliche Gamer haben keinen Zutritt. Vom verschworenen Insider-Austausch mauserte sich die Developers Conference (GCDC) in sieben Jahren zum wichtigsten deutschen Treffen für Macher und Nachwuchstalente. 2008 lauschten weit über 1.000 Teilnehmer aus aller Welt den Vorträgen, die neben technischen Themen wie KI-Entwicklung oder Programmierung moderner Mehrkern-CPUs vor allem die Zukunft der Branche diskutierten – von der In-Game-Werbung bis zu alternativen Entwicklungs-Modellen.


Studenten-Teams der Schulen Games Academy, Gotland University und MediaDesign Hochschule zeigten ihre ersten Spiel-Projekte.

Mit charismatischen Erzählungen und witzigen Bildern analysierte Entwickler-Legende David Perry ("Earthworm Jim", "MDK", "Enter The Matrix") die Zukunft der Branche. Perry glaubt an den Erfolg von kostenlosen Spielen, an Micro-Payments und die Community als einzig wahre Next Generation. So schwarz wie Alex St. John (siehe unten) sieht er die Zukunft der Konsolen nicht, sondern für jeden Hardware-Anbieter eine Nische: "Nintendos Wii dominiert die Hardwareverkäufe, Sony wird Nummer 1 beim Softwareabsatz und die Xbox 360 führt den Download-Markt an."

Als Surftipp empfahl er den Zuhörern die Webseite der amerikanischen ICT Graphic Labs, die mit revolutionären Techniken menschliche Bewegungen und Mimik digitalisieren. Wer sich für Grafik-Technik interessiert oder 'Digital Emily' kennt, sollte einen Blick auf gl.ict.usc.edu riskieren und dort das imposante Motion Capturing mittels 'Light Stage' bewundern.

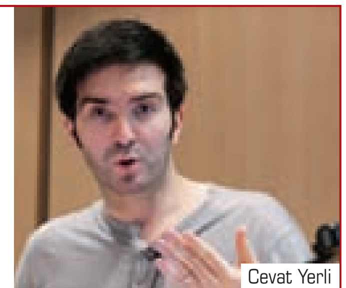

David Perry

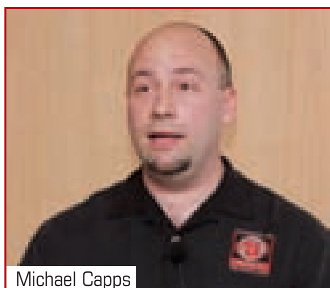

Alex St. John

Den Vortrag 'Gaming in 2020' eröffnete Alex St. John, Geschäftsführer des Spiele-Netzwerks WildTangent, mit einer provokanten Aussage: "In zwölf Jahren werden persistente Online-Welten den Markt dominieren. Konsolen haben keine Zukunft, eine weitere Generation wird es nicht geben!" Die gewagte These unterstützte John mit Vergleichen zur Musikindustrie, der Veränderung des Konsumverhaltens und durch Fakten von Erfolgsmodellen: "World of Warcraft" ist mit weit über einer Milliarde Dollar Umsatz das profitabelste Spiel der Geschichte. Der Online-Vertrieb birgt weniger Risiken als der traditionelle Verkauf physischer Spiele, ein Piraterie-Problem kennen Online-Spiele nicht – das macht sie attraktiv für Entwickler. Der Verkauf tragbarer PCs nimmt weiter zu, nach Johns Meinung entwickeln sich Notebooks zur primären mobilen Spielplattform. John schwärmt von Free-to-Play-Spielen und hält das Konsolen-Modell – erst zahlen, dann spielen – für überholt.

Crytek-Gründer Cevat Yerli resümierte – nicht zum ersten Mal – die Erfolgsstory seines Studios und gewährte Einblick in Pläne, die Johns Konsolen-Abgesang zuwiderlaufen: Nachdem die zweite Version der Cry-Engine auf PS3 und Xbox 360 läuft, will man bis 2011 Version 3.0 fertig haben. Denn dann soll die nächste Konsolen-Hardware-Generation startklar sein und wird von Crytek bei der Technik-Entwicklung berücksichtigt. Weil 3D-Spiele damit die Qualität heutiger CGI-Kinofilme erreichen, wird die Art Direction entscheidend – einzig der grafische Stil mache Spiele unterscheidbar.

Yerli sieht technische Herausforderungen wie z.B. Echtzeit-Ray-Tracing und ein gehöriges Problem darin, dass Kosten bei der Entwicklung der Grafik explodieren: "Jedes Jahr steigen die um fast 50%." Zumindest mit "Crysis" hat sich das Risiko gelohnt, trotz 15 Millionen Euro Entwicklungskosten war das Projekt rentabel; Lizenznehmer der CryEngine 2.0 nannte Yerli nicht.


Cevat Yerli


Michael Capps

Als Epic-Boss Michael Capps zum "Making of Gears of War 2" lud, platzte der Saal aus allen Nähten. Kein Wunder: Der 360-Shooter wurde nicht auf der Games Convention gezeigt, nur GCDC-Besucher durften einen Blick hinter die Kulissen werfen. "Ein Film wird nicht besser, wenn man ihn länger macht" – gemäß dieser Logik schraubt Epic bei der Fortsetzung an der Qualität, statt den Umfang zu erweitern. Epic optimierte nach dem System 'neu, besser, mehr' und hinterfragte 16 Bereiche des Spiels, z.B. Steuerung und Story: Was war gut, was schlecht? Wo muss man verbessern, wo erweitern?

Diese Vorgehensweise führt laut Capps zu einem tollen Ergebnis – in "Gears of War 2" erwarten den Spieler eine tiefere Story und intensivere Schlachten (mehr Einheiten, zerstörbare Umgebung). Am Ende bedauerte er, dass die Action-Fortsetzung in Deutschland nicht veröffentlicht wird – aufgrund "interessanter Gesetze", wie es der Amerikaner formulierte.

NEWS-TICKER »

+++ Runter mit den Preisen: Seit dem 19. September kostet die Xbox 360 in der der 'Arcade'-Fassung nur noch 180 Euro. Das Standardmodell schlägt mit 240 Euro zu Buche, während für die 'Elite'-Version 300 Kröten fällig werden; mit 180 Euro ist der Einstieg ins Zeitalter der HD-Spiele damit günstiger als je zuvor. +++ Blick nach Asien: Der amerikanische Publisher THQ hat eine Niederlassung in Shanghai eröffnet und will

Ein NES für jedes Kind

SAN DIEGO • 'One Laptop per Child' – einen Rechner für jedes Kind – forderte Medien-Professor Nicholas Negroponte 2005 auf dem Weltwirtschaftsforum in Davos und fand in AMD, Google und Rupert Murdoch mächtige Unterstützer für den Plan, Kinder in Entwicklungsländern ins Computer-Zeitalter zu holen. Derek Lomas, Leiter eines ungewöhnlichen Retro-Projekts an der Universität von San Diego, geht einen anderen, spielerischen Weg. Seine Hardware für Jeden ist ein NES-Nachbau namens 'Victor-90'. Der chinesische Tastaturcomputer mit Maus, Controllern und zwei Modulen kostet nur 12 Dollar, ist kompatibel zur ersten Nintendo-Konsole NES und dank mitgeliefertem 'NBASIC' frei programmierbar. Der Preis sei unschlagbar und das Gerät für Einsteiger ideal: "Mit den 8-Bit-Rechnern wollen wir Computer-Schulung für alle ermöglichen", erklärt Lomas. Sein Ziel ist der Aufbau einer Open-Source-NBASIC-Community, um Lernspiele zu entwickeln. "Die Fähigkeit, mit einer Tastaur umzugehen, kann den Unterschied zwischen einem Verdienst von einem Dollar pro Tag oder pro Stunde bedeuten." Serious Gaming mit 8-Bit-Power, vorläufig jedoch nur in China und Indien: www.playpower.org



Übersichtlich: die Benutzeroberfläche des NES-Computers.



Am Victor-90 lernen die Benutzer den Umgang mit Maus und Tastatur. Derek Lomas (oben in der Bildmitte) überzeugt sich vor Ort vom Erfolg seiner Initiative.

Nachwuchsförderung

KARLSRUHE • Wer seine Leidenschaft für Computer- und Videospiele nicht nur vor dem Bildschirm ausleben, sondern in der hiesigen Spielebranche Fuß fassen möchte, freut sich über folgende Gelegenheit: Der deutsche Browsergame-Anbieter Gameforge vergibt ab dem Sommersemester 2009 drei Stipendien für Informatikstudenten der SRH Hochschule Heidelberg.

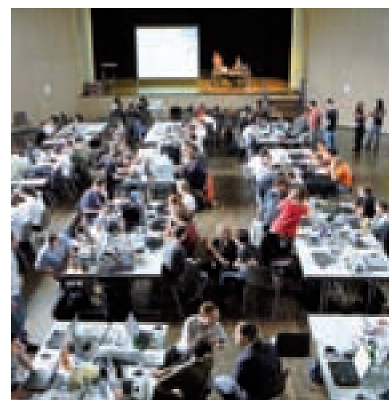
Bei den drei talentiertesten Bewerbern werden die kompletten Gebühren des dreijährigen Studiums von Gameforge bezahlt; die Stipendiaten ihrerseits absolvieren ein Praxis-Trimester bei ihrem Sponsor. Zusätzlich richtet Gameforge der Hochschule einen Entwickler-Medienraum mit 30 neuen PC-Geräten sowie aktueller Software ein. Einzelheiten zu den Lerninhalten des Studiengangs 'Game-Entwicklung' findet Ihr im Internet unter web.fh-heidelberg.de/de/fh-heidelberg/4727.html – Bewerbungen nimmt Prof. Dr. Tobias Breiner, der Studiengangsleiter für Spiele-Entwicklung, ab sofort entgegen (tobias.breiner@fh-heidelberg.de).



Harmlose Hobbyisten: Dusmania 10

NIEDER-RODEN, HESSEN • Als Ende der 90er-Jahre aus der Webseite 'Deutsche Untergrund Spiele' das 'Dusmania'-Treffen hervorging, wurde die Kleinstadt Nieder-Roden zum Wallfahrtsort deutscher Hobby-Entwickler. Mittlerweile die einzige Veranstaltung ihrer Art in Deutschland, lud die Dusmania im Juli zum zehnten Mal – 150 Programmierer kamen zum Jubiläum, um ihre Projekte vorzustellen.

Im Mittelpunkt stand der PC, Konsolen waren kaum ein Thema: "zu teuer, zu aufwändig." Die Hobbyisten wollen weder Geld in teure Entwickler-Kits stecken, noch sich mit Konsolen-Lizenzen herumärgern. Auch bleibt nach einem Uni- oder Arbeitstag wenig Zeit für aufwändige Projekte auf eigenwilliger Hardware – der PC liegt näher. Dennoch dauert die Entwicklung manchmal Jahre, viele Spiele bleiben unvollendet. "Die meisten wollen nur experimentieren", erklärt Organisator Marc Kamradt, im echten Leben ein Profi mit vielen Game-Boy-Advance-Produktionen im Rücken. Noch schwerer als fehlende Ausdauer wiegt der Mangel an Ideen. Hier 2D-Weltraum, dort Wirtschaftssimulation à la "Anno" – das ist nicht frech, sondern hält sich brav an kommerzielle Vorbilder. Dabei macht das den Reiz der Hobbyspiele aus: frische Ideen, die groß rauskommen (können). Bis zum nächsten Schaulaufen auf der Dusmania 2009 sollte der deutsche Untergrund nachlegen.


Zwei Tage tüfteln, reden, spielen: Hobby-Programmierer aus ganz Deutschland treffen sich.

von dort aus den chinesischen Spielemarkt erschließen. Den Anfang macht das kostenlose Internetgame "Company of Heroes Online". +++ Retro ist out: Drei führende Entwickler der "Metroid Prime"-Macher Retro Studios (Todd Keller, Jack Matthews und Mark Pacini) haben das Team verlassen und in Austin, Texas, das Armature Studio eröffnet. Unter armaturestudio.com sucht das junge Team Mitstreiter für zukünftige Next-Gen-Projekte. +++

UFC 2009 Undisputed

System: PS3 / 360
Hersteller: THQ
Termin: 1. Quartal 2009

1 Sechs Kampfstile, darunter Muay Thai, Ringen oder brasilianisches Jiu Jitsu.

2 Über 80 Kämpfer aller Gewichtsklassen aus jeweils 25.000 Polygonen. Zum Vergleich: "FIFA"-Sportler bestehen aus ca. 5.000.

3 Bei Treffern schwillt die Haut an, Muskeln bewegen sich in nie gesehener Perfektion.

Divinity 2: Ego Draconis

Hersteller: dtp
System: Xbox 360
Termin: 2. Quartal 2009

Im Lande Rivellon ist der Frieden gefährdet – Drachen greifen an. Deshalb schlüpft Ihr in die Haut eines 'Dragon Slayers' und macht Jagd auf die Schuppentiere. Im späteren Spielverlauf verwandelt Ihr Euch selbst in einen Drachen und gleitet übers Land. Auch aus der Luft beeindruckt die wunderschöne Welt aus der Feder der deutschen Entwickler Larian. Das Action-RPG erinnert spielerisch an "Oblivion" und lässt Euch meist die Wahl, Aufgaben auf gute oder böse Art zu lösen.



X-Blades

System: PS3 / 360
Hersteller: Topware
Termin: 4. Quartal

1. Sexy Heldin Ayumi findet eine antike Schatzkarte, begibt sich auf die Suche nach mächtigen Artefakten und trägt gerne Tanga-Höschen.
2. Nehmt Feinde mittels automatischer Zielaufschaltung ins Visier, bratet ihnen eins mit dem Schwert über oder durchsiebt sie – dank der '2 in 1'-Waffe 'Gunblade' auch ohne lästiges Waffenwechseln.
3. Zaubern kann sie auch: Beschwört die Elemente und lasst Spezialattacken wie ein Erdbeben auf die Gegner los.

Ride to Hell

System: PS3 / 360
Hersteller: Koch Media
Termin: 2009

1. Knapp 100 Quadratkilometer warten darauf, von Euch mit Motorrad und Auto erkundet zu werden. Cruist über Highways, stiefelt durch die Wüste, besucht ein Diner oder jagt eine Tankstelle hoch.
2. "GTA" trifft auf "Easy Rider" – es geht um Sex, Drogen und Rock'n'Roll. Rassige Verfolgungsjagden, Ballereien und die Hells Angels dürfen nicht fehlen.
3. Motorrad-Tuning: Anders als im Vorbild "Grand Theft Auto" dürft Ihr Euren fahrbaren Untersatz mit viel Chrom auf Vordermann bringen.





FUEL

System: PS3 / 360
Hersteller: Codemasters
Termin: 2009

Wer normale Rennspiele für eingeschränkt hält, wird mit "FUEL" glücklich: Ein befahrbares Gebiet von 5.000 Quadratmeilen lockt; die Umgebung orientiert sich an naturbelassenen nordamerikanischen Schauplätzen. Wind und Wetter spielen eine große Rolle: Die Entwickler versprechen ausgewachsene Stürme samt Regenfällen und Windhosen, die direkt Einfluss auf die Beschaffenheit des Terrains nehmen. Wie bei "MotorStorm" seid Ihr nicht auf einen Fahrzeugtyp festgelegt: Wenn er offroad-tauglich ist, kommt er im Spiel vor – vom flinken Wüstenbuggy bis zum Monstertruck.

NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Gegen Ende der NES-Ära erschien in den USA diese Design-Variante.



Fernost-exklusiv: Das japanische NES (Famicom) mit passendem Diskettenlaufwerk.



Aus 2 mach 1: Das Twin Famicom vereinte die Konsole und das Diskettenlaufwerk. Ebenso nur in Japan erhältlich.



Das Familien-Set: Konsole mit Vierspieler-Adapter, den nötigen Joypads & 3 Spielen.



Fitness statt Musik: Lange bevor Konami tanzen ließ, stärkte Nintendo die Ausdauer.



Keine Verwechslung: In Deutschland war die Lichtpistole bunt.



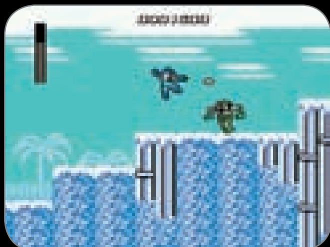
Martin Gaksch (43)

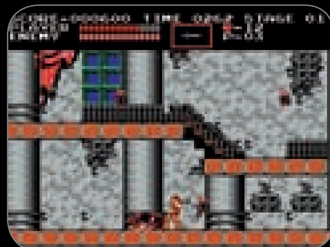
MAN!AC-Mitgründer & Geschäftsführer Cybermedia GmbH

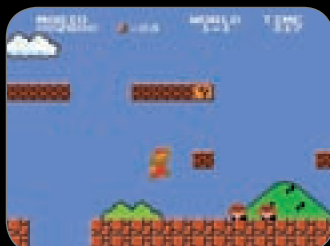
Ich verdanke dem NES meine Karriere im Videospiel-Business: Als ich mich 1987 als Redakteur bei "Happy Computer" bewarb, erschien das NES gerade in Deutschland; ich kaufte es natürlich am ersten Tag – samt "Super Mario Bros.". Außerdem wusste ich viel über den US-Start und die Bedeutung der Konsole in Japan, so dass ich die (uninformierten) Gesprächspartner mit viel Fachkompetenz beeindrucken konnte. Das NES hat aber nicht nur meinen beruflichen Werdegang unterstützt, sondern mir auch unvergessliche Videospielmomente beschert. Allen voran die "Super Mario"-Serie (insbesondere Teil 3 mit seiner unglaublichen Ideen-Explosion Level für Level), die spannungsgeladenen Abenteuer in "Metroid" oder die vielen Konami-Action- und Hüpfspiele in atemberaubender Qualität lassen mich gerne in der Vergangenheit schwelgen. Dumm nur, dass das NES-Sammeln heutzutage ein teurer (und extrem komplexer) Spaß ist...

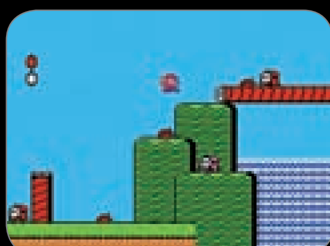
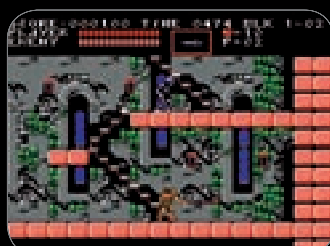
Serien!

Fortsetzungen, die das NES geprägt haben.

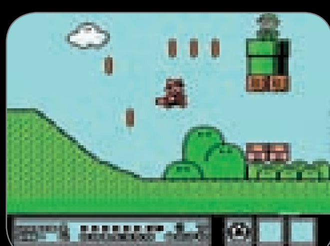




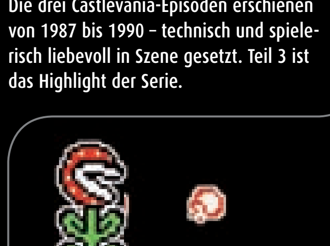
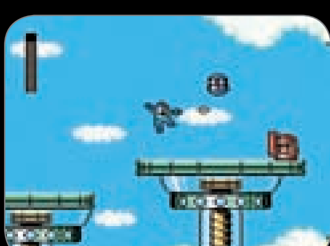
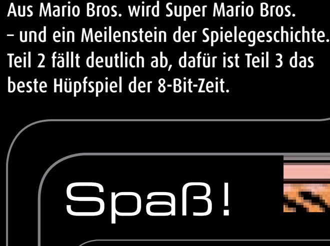
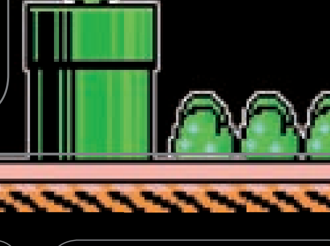


Die drei Castlevania-Episoden erschienen von 1987 bis 1990 – technisch und spielerisch liebevoll in Szene gesetzt. Teil 3 ist das Highlight der Serie.

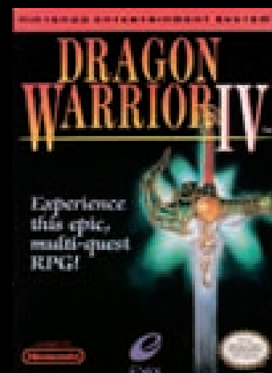
Aus Mario Bros. wird Super Mario Bros. – und ein Meilenstein der Spielegeschichte. Teil 2 fällt deutlich ab, dafür ist Teil 3 das beste Hüpfspiel der 8-Bit-Zeit.




Mit hemmungsloser Regelmäßigkeit schickt Capcom seine Megamänner ins NES-Gefecht: Hart, aber fair hüpft und ballert sich der Blauling durch sechs Episoden.

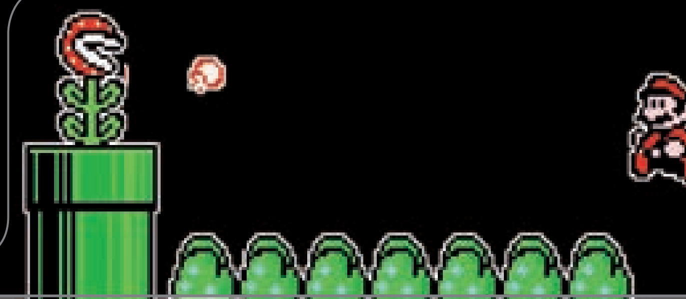
Sammeln!



Nur in USA: Aus Dragon Quest wurde Dragon Warrior.



Ängstlicher Start: Konamis NES-Metal Gear erschien noch unter dem Zweit-Label Ultra bzw. Palcom.



Spaß!



Maniac Mansion von Jaleco/Lucasfilm



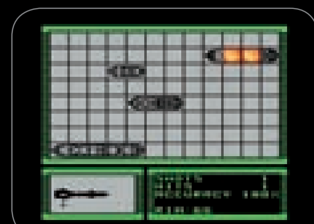
Street Gangs von Infogrames/Technos



Parodius von Konami

Schund!

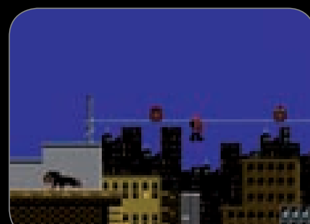
Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Battleship von Mindscape

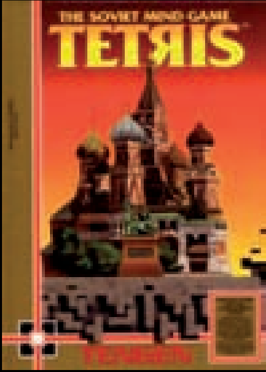


Bible Adventures von Wisdom Tree

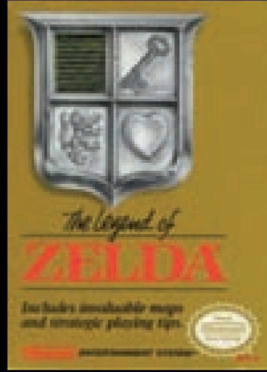


Hudson Hawk von Ocean

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Fan gut zu Gesicht stehen.



Nur kurz am Markt: Das Tengen-Tetris ließ Nintendo verbieten.



Zelda-Startschuss: Gold wert für Nintendo und ein goldenes Modul.



Kultig & selten: das dritte Turtles-Abenteuer für das NES.





Früher Cyberspace: Mattels Power Glove für US-Zocker.

Broderbunds U-Force: coole Optik, aber miese Steuerung.



Nicht lizenziert: inoffizielle NES-Spiele auf kleineren Modulen.

Jugend forscht (in Japan und den USA): Der putzige Roboter wird vom NES gesteuert.

So lustig können Videospiele sein.


Tiny Toons Adventures von Konami

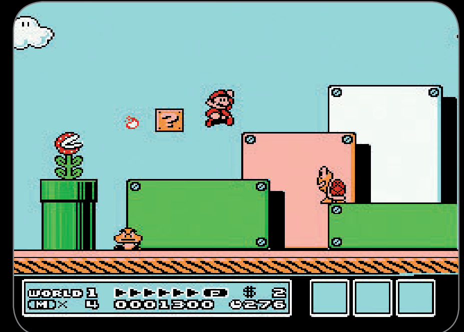

Stadium Events von Bandai


Indiana Jones and the Last Crusade von Ubisoft


Knight Rider von Acclaim

Spielen!

10 Module für das NES, die Ihr Euch nicht entgehen lassen dürft.


Super Mario Bros. 3 von Nintendo



The Legend of Zelda von Nintendo


Metroid von Nintendo


Final Fantasy von Square


R.C. Pro-Am von Rare/Nintendo


Gradius II von Konami


Mike Tyson's Punch-Out!! von Nintendo


Probotector 2 (Super C) von Konami


Battletoads vor Rare/Tradewest


Ice Hockey von Nintendo

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

OKTOBER

S. 83	Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Tanzspiel	2.10.
S. 78	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
S. 67	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	23.10.
	NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	23.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30.10.
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	30.10.
	Avatar: Der Herr der Elemente – Der Pfad des Feuers	THQ	Action	
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	
	Buzz! Junior: Verrückte Rennen	Sony	Denken	
	EyeToy Play: Hero	Sony	Geschicklichkeit	
	EyeToy Play: PomPom Party	Sony	Geschicklichkeit	
	Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	
S. 76	Lego Batman	Warner	Action	
	MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	

NOVEMBER

	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6.11.
	MotorStorm: Pacific Rift	Sony	Rennspiel	12.11.
	Barbie Pferdeabenteuer: Im Reitercamp	Activision	Simulation	20.11.
	Hasbro Family Game Night	Electronic Arts	Geschicklichkeit	20.11.
S. 36	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	20.11.
	World Championship Off Road Racing	Activision	Rennspiel	20.11.
	Resistance 2	Sony	Ego-Shooter	12.11.
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	27.11.
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
	CID the Dummy	Oxygen	Action	
S. 38	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

DEZEMBER

	Dragon Ball Z: Infinite World	Atari	Action	5.12.
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	

WEITERE 2008

	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Cabela´s Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	2008
	Secret Service	Activision	Action	2008
	SingStar Best of Disney	Sony	Musikspiel	2008

2009

	Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	2009

PLAYSTATION 3

OKTOBER

S. 78	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
S. 56	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	9.10.
S. 67	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	16.10.
	Rapala Fishing Frenzy	Activision	Simulation	16.10.
S. 42	Dead Space	Electronic Arts	Action	23.10.
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	23.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	24.10.
S. 8	LittleBigPlanet	Sony	Simulation	29.10.
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30.10.
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	31.10.
	X-Blades	Topware	Action	31.10.
	Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	
	BioShock	Take 2	Action-Adventure	
	Golden Axe	Sega	Action	
	Legendary	Atari	Action	
S. 76	Lego Batman	Warner	Action	
	MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	
	ShellShock 2	Eidos	Ego-Shooter	

NOVEMBER

	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6.11.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	7.11.
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	13.11.
S. 36	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	World Championship Off Road Racing	Activision	Rennspiel	20.11.
	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	21.11.
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	21.11.
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
S. 65	Naruto: Ultimate Ninja Storm	Atari	Action	7.11.
	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	
	Endwar	Ubisoft	Strategie	
S. 38	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	
	Valkyria Chronicles	Sega	Rollenspiel	
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

WEITERE 2008

	Bionic Commando	Capcom	Action	4. Q
S. 39	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Q
	Dark Void	Capcom	Action	4. Q
S. 40	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Q
	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Q
	Flock!	Capcom	Action	4. Q
	Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie	4. Q
	Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure	4. Q
	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Q
	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4. Q
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	4. Q
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Q
	World in Conflict: Soviet Assault	Activision	Strategie	4. Q
	Brutal Legend	nicht bekannt	Action-Adventure	2008
	Cabela´s Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Highlander	Eidos	Action	2008
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008

2009

	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	Februar
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	Februar
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	Februar
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	Februar
	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Q
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Q
	Blitz The League II	Midway	Action	1. Q
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Q
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Q
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	1. Q
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	1. Q
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Q
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Q
	Agency, The	Sony	Action	2009
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	DC Universe Online	Sony	Action	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	2009
S. 28	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	2009
	Heroes over Europe	Atari	Action	2009
	inFamous	Sony	Action	2009
	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	2009
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2009
	MAG	Sony	Action	2009
	Prototype	Activision	Action	2009
	Rage	Electronic Arts	Action	2009
	Singularity	Activision	Action	2009
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	2009
	Star Trek Online	Cryptic	Action	2009
	Stormrise	Sega	Strategie	2009
	Talisman	Capcom	Action	2009
	Tekken 6	Sony	Beat'em-Up	2009
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	2009
	Wanted	Warner	Action	2009
	Wheelman	Midway	Action	2009

2010

	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	2010

XBOX 360

OKTOBER

S. 78	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
S. 56	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	9.10.
S. 67	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	10.10.
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	16.10.
	Rapala Fishing Frenzy	Activision	Simulation	16.10.
S. 42	Dead Space	Electronic Arts	Action	23.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Fable 2	Microsoft	Rollenspiel	24.10.
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	25.10.
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	24.10.
	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	Strategie	30.10.
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30.10.
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	31.10.
	X-Blades	Topware	Action	31.10.
	Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	
	Avatar: Herr der Elemente – Der Pfad des Feuers	THQ	Action	
	Legendary	Atari	Action	
S. 76	Lego Batman	Warner	Action	
	MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	
	ShellShock 2	Eidos	Ego-Shooter	

NOVEMBER

	Banjo-Kazooie: Schraube locker	Microsoft	Action-Adventure	1.11.
S. 83	Dancing Stage Universe 2	Konami	Musikspiel	2.11.
	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6.11.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	7.11.
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	13.11.
	Left 4 Dead	Electronic Arts	Ego-Shooter	20.11.
S. 36	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	21.11.
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	21.11.
	Alarm für Cobra 11 - Burning Wheels	RTL	Rennspiel	27.11.
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
	Endwar	Ubisoft	Strategie	
	Gears of War 2	Microsoft	Action	
S. 38	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	
	Velvet Assassin	cdv	Action	
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

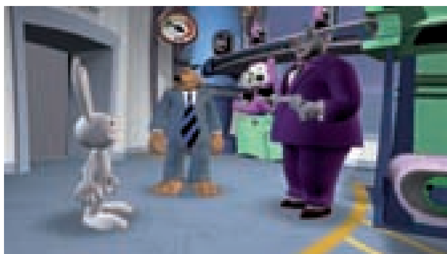
WEITERE 2008

	Bionic Commando	Capcom	Action	4. Q
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Q
S. 39	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Q
	Dark Void	Capcom	Action	4. Q
	Deer Hunter Tournament	Atari	Action	4. Q
	Endwar	Ubisoft	Strategie	4. Q
S. 40	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Q
	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Q
	Flock!	Capcom	Action	4. Q
	Halo Wars	Microsoft	Strategie	4. Q
	Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie	4. Q
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure	4. Q
	Mega Man 9	Capcom	Action	4. Q
	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Q
	Naruto: Broken Sword	Ubisoft	Action	4. Q
	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4. Q
	Raven Squad: Operation Hidden Dagger	South Peak	Action	4. Q
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	4. Q
	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	4. Q
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Q
	World in Conflict: Soviet Assault	Activision	Strategie	4. Q
	Brutal Legend	nicht bekannt	Action-Adventure	2008
	Cabela´s Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Highlander	Eidos	Action	2008
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	2008
	Lips	Microsoft	Musikspiel	2008
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
	Mini Ninja	Eidos	Action	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Scene It 2	Microsoft	Quiz	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	2008

2009

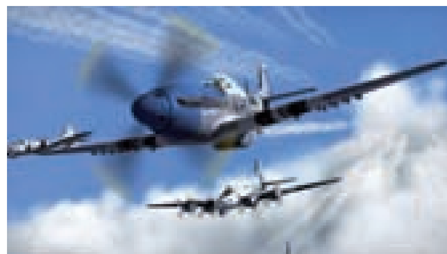
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
	Race Pro	Atari	Rennspiel	Januar
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	Februar
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	Februar
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	Februar
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	Februar
	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Q
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Q
	Blitz The League II	Midway	Action	1. Q
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Q
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Q

SAM & MAX: SEASON ONE



Wii Das urkomische Abenteurer-Duo "Sam & Max" feiert mit "Season One" seine Wii-Premiere noch in diesem Jahr.

HEROES OVER EUROPE



360 Atari liefert 2009 historische Flugaction für die Xbox 360. Im Mittelpunkt stehen spannende Luftkämpfe – Trefferzonen und 'Acekill-Camera' inklusive.

KORE



Wii Einst für die Xbox geplant, soll die Hüpferei "Kore" noch dieses Jahr auf Wii erscheinen. Momentan ist die Steuerung unrund, die Grafik aber klasse.

	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	1. Q
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	1. Q
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Q
	Champions Online	Take 2	Action	2. Q
	Divinity 2 - Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	2. Q
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Q
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2009
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	2009
	Heroes over Europe	Atari	Action	2009
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2009
	Prototype	Activision	Action	2009
	Rage	Electronic Arts	Action	2009
	Singularity	Activision	Action	2009
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	2009
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	2009
	Star Trek Online	Cryptic	Action	2009
	Stormrise	Sega	Strategie	2009
	Talisman	Capcom	Action	2009
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	2009
	Venetica	dtp	Rollenspiel	2009
	Wanted	Warner	Action	2009
	Wheelman	Midway	Action	2009

2010

	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	2010

Wii

OKTOBER

S. 82	SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	2.10.
S. 67	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Boogie Superstar	Electronic Arts	Musikspiel	16.10.
	Littlest Pet Shop	Electronic Arts	Simulation	16.10.
	EA Promi-Duell	Electronic Arts	Beat'em-Up	23.10.
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	23.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	24.10.
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30.10.
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	30.10.
	Dragonology	Codemasters	Action	31.10.
	More Game Party	Midway	Denken	31.10.
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	
	Guiness World Records	Warner	Geschicklichkeit	
	Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	
S. 76	Lego Batman	Warner	Action	
	MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	
	Wonder World Amusement Park	Eidos	Simulation	

NOVEMBER

	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6.11.
	Trauma Center: New Blood	Nintendo	Denken	7.11.
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	13.11.
	Facebreaker K.O. Party	Electronic Arts	Sportspiel	13.11.
	Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	13.11.
	Barbie Pferdeabenteuer: Im Reitercamp	Activision	Simulation	20.11.
	Hasbro Family Game Night	Electronic Arts	Geschicklichkeit	20.11.
S. 36	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	20.11.
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	20.11.
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	21.11.
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	27.11.
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	
	CID the Dummy	Oxygen	Action	
	Lost in Blue: Shipwrecked	Konami	Action-Adventure	
	Monster Lab	Eidos	Action	
	PopStar Guitar	Midway	Musikspiel	
S. 38	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

WEITERE 2008

	Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Wilden Mustangs	Ubisoft	Simulation	4. Q
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Q
	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	Simulation	4. Q
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Dogz	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Kore	Games Found.	Jump'n'Run	4. Q
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Mega Man 9	Capcom	Action	4. Q
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	4. Q
	Petz Sports: Wilder Hunde-Spaß	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	4. Q
	Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	4. Q
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Q
	Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	2008
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	2008
	Piraten: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	2008
	Pitfall: Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	2008

2009

	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
	World of Goo	RTL	Denken	26.2.
	Deadly Creatures	THQ	Action	Februar
	Castlevania Judgment	Konami	Action-Adventure	1. Q
	Dancing Stage Winx Club	Konami	Musikspiel	1. Q
	Hard Working People	Konami	Action	1. Q
	Kororinpa 2	Konami	Action	1. Q
	Mad World	Sega	Action	1. Q
	Music Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	1. Q
	Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	1. Q
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	1. Q
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
	SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	1. Q
	Hardy Boys	Jowood	Adventure	2. Q
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	2009
	House of the Dead, The: Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	2009
	So Blonde	dtp	Adventure	2009
	Sonic and the Black Knight	Sega	Action-Adventure	2009
	Wii Music	Nintendo	Musikspiel	2009
	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	2009

PSP

OKTOBER

S. 78	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
S. 67	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Midnight Club: LA Remix	Take 2	Rennspiel	24.10.
S. 76	Lego Batman	Warner	Action	

NOVEMBER

	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	6.11.
	Buzz! Das Logik-Quiz	Sony	Denken	12.11.
S. 36	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	LocoRoco 2	Sony	Geschicklichkeit	26.11.
	CID the Dummy	Oxygen	Action	
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

WEITERE 2008

	Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Capcom Puzzle World	Capcom	Denken	4. Q
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Resistance: Retribution	Sony	Action	4. Q
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008

2009

	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.

DS

OKTOBER

	Das verrückte Labyrinth	dtp	Denken	2.10.
S. 78	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
	Mein Französisch-Coach	Ubisoft	Denken	2.10.
	Mein Westernpferd	dtp	Simulation	2.10.
	Meine Tierarztpraxis in Australien	dtp	Simulation	2.10.
S. 65	Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations	Nintendo	Simulation	2.10.
	Piraten: Volle Breitseite!	HHM	Action	2.10.
	Think Kids	dtp	Denken	2.10.
	Lost in Blue 3	Konami	Action-Adventure	9.10.
S. 61	Crazy Machines	dtp	Denken	10.10.
	Korg DS-10	Nintendo	Musikspiel	10.10.
	Lernerfolg Grundschule Englisch Klasse 1-4	Tivola	Denken	16.10.
	Lernerfolg Grundschule Mathematik Klasse 1-4	Tivola	Denken	16.10.
	Littlest Pet Shop: Dschungel	Electronic Arts	Simulation	16.10.
	Littlest Pet Shop: Garten	Electronic Arts	Simulation	16.10.
	Littlest Pet Shop: Winter	Electronic Arts	Simulation	16.10.
	Die Reitakademie: Das entscheidende Turnier	dtp	Simulation	17.10.
	Dungeon Maker	Eidos	Action-Adventure	17.10.
	My Boyfriend: Der Sommer meines Lebens	dtp	Simulation	17.10.
	Scotland Yard	dtp	Denken	17.10.
	Think Logik Trainer: Think again	dtp	Denken	17.10.
	Whats Cooking? With Jamie Oliver	Atari	Simulation	17.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Transformers Animated	Activision	Action	23.10.
	Mechanic Master	Midway	Denken	24.10.
	Unsolved Crimes: Tatort New York City	Empire	Adventure	24.10.
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30.10.
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	30.10.
	Dragonology	Codemasters	Action	31.10.
	Englisch macht Spaß	dtp	Denken	31.10.
	Mein Beautyhotel für Tiere	dtp	Simulation	31.10.
	8 Ball All Stars	Oxygen	Sportspiel	
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	
	Dinosaurier: Kampf der Giganten	Ubisoft	Simulation	
	Flower, Sun & Rain	Eidos	Adventure	
	Fritz & Fertig - Schach lernen und trainieren	Deep Silver	Denken	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	Guiness World Records	Warner	Geschicklichkeit	
	Insecticide	cdv	Jump'n'Run	
S. 76	Lego Batman	Warner	Action	
	Mein geheimes Tagebuch	Oxygen	Simulation	
	Mein Make-Up	Oxygen	Simulation	
	Meine Mode Kollektion	Oxygen	Simulation	
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	
	Pocketbook: Mein geheimes Tagebuch	Tivola	Simulation	
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	

NOVEMBER

	Dragon Ball Z: Origins	Atari	Action	5.11.
	Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie	6.11.
	More Touchmaster	Midway	Denken	7.11.
	Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf	Nintendo	Denken	7.11.
	Time Hollow	Konami	Adventure	8.11.
	Guitar Hero: On Tour Decades	Activision	Musikspiel	13.11.
	KungFu Panda: Legendäre Krieger	Activision	Action	13.11.
	Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	13.11.
	Barbie Fashion Show: Mode mit Stil	Activision	Simulation	20.11.
S. 36	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	20.11.
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	20.11.
	Tony Hawk's Motion	Activision	Sportspiel	20.11.
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	21.11.
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
	Visual Logic Training	RTL	Denken	27.11.
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	
	Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	Action-Adventure	
	CID the Dummy	Oxygen	Action	
	Colour Cross	Eidos	Denken	
	Lucky Luke	Atari	Geschicklichkeit	
	Mein Nichtraucher-Coach	Ubisoft	Denken	
	Monster Lab	Eidos	Action	
	Musikstar: I wanna be a Popstar DS	Tivola	Simulation	
	Tamagotchi Connexion Corner Shop 3	Atari	Simulation	
	Tim Power: Auf Verbrecherjagd	Ubisoft	Action	
	Tim Power: Bauen & Reparieren	Ubisoft	Simulation	
	Tim Power: Kampf den Flammen	Ubisoft	Action	
	Tintenherz	Tivola	Action	
	Winx Club Secret Diary 2009	Konami	Simulation	
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

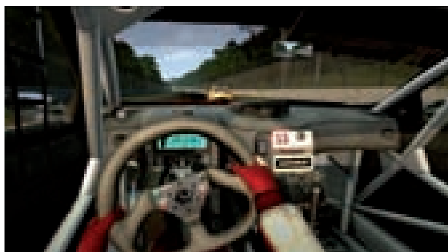
WEITERE 2008

	Elements of Destruction	THQ	Action	4. Q
	Abenteuer auf dem Reiterhof: Das Schwarze Wildpferd	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Age of Empires: Mythologies	THQ	Strategie	4. Q
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Q
	Bratz: Girlz Really Rock!	THQ	Geschicklichkeit	4. Q
	C.O.R.E.	Conspiracy	Ego-Shooter	4. Q
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	4. Q
	Einsatz Erde: Die Tierretter	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Einsatz Erde: Insel in Gefahr	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Einsatz Erde: Rette die Meerestiere	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	4. Q
	Hello Kitty Daily	Electronic Arts	Simulation	4. Q
	Hello Kitty: Big City Dreams	Empire	Geschicklichkeit	4. Q
	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Q
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Q
	Lifesigns - Hospital Affairs	Jowood	Simulation	4. Q
	Martin Mystery	Ubisoft	Simulation	4. Q
	My Baby Boy	Electronic Arts	Simulation	4. Q
	My Baby Girl	Electronic Arts	Simulation	4. Q
	Mystery Case Files	Nintendo	Denken	4. Q
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	4. Q
	Ninja Town	South Peak	Action	4. Q
	Petz: Die Affen sind los	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Pokémon Ranger: Shadow of Almia	Nintendo	Strategie	4. Q
	Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	Action-Adventure	4. Q
	Sophies Freunde: Die Meisterturnerin	Ubisoft	Simulation	4. Q
	Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	30.11.
	Sophies Freunde: Traumhochzeit	Ubisoft	Simulation	30.11.
	Sophies Freunde: Wohnträume	Ubisoft	Simulation	30.11.
	Ultimate Mortal Kombat	Midway	Beat'em-Up	4. Q
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	2008
	Rune Factory	Eidos	Denken	2008
	Scholastic Animal Genius	Ubisoft	Denken	2008

2009

	Apassionata	RTL	Simulation	29.1.
	Bärenbabys	RTL	Simulation	1. Q
	Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	1. Q
	Bleach Dark Souls	Sega	Action	1. Q
	Bomberman 2	Konami	Action	1. Q
S. 66	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	1. Q
	Die Gilde DS	RTL	Strategie	1. Q
	Enchanted Folk and the School of Wizardry	Konami	Adventure	1. Q
S. 34	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	1. Q
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
	SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	1. Q
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Chrono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Footballmanager 2009	Sega	Strategie	2009
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	2009
	Infinite Space	Sega	Action	2009
	Jagged Alliance	Empire	Strategie	2009
	Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	2009
	Rhythm Heaven	Nintendo	Musikspiel	2009
	So Blonde	dtp	Adventure	2009

RACE PRO



360 Die schwedischen Entwickler Simbin schnüren ein knallhartes Rennpaket für die Xbox 360 – ob's auch Spaß macht, zeigt sich im Januar.

LOCOROCO 2



PSP Im Gegensatz zum vergeigten PS3-Download bleibt "LocoRoco 2" dem Originalprinzip treu und steckt voller putziger Abenteuer – am 26.11. ist es soweit!

KORORINPA 2



Wii Im Frühjahr rollen die Katzen: "Kororinpa 2" ist zuckersüß und verspricht noch verrücktere Levels als der Erstling.

HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER

Videospiel oder interaktiver Film? Die französischen Entwickler Quantic Dream lassen die Grenzen verschwimmen – mit atemberaubendem Ergebnis.

Ein überfüllter Präsentationsraum auf der Leipziger Videospiel-Messe Games Convention: David Cage, Geschäftsführer und kreativer Vordenker von Quantic Dream, moderiert die Vorführung, gestikuliert und erzählt mit dramatischer Stimme. Man merkt, dass ihm ein Aspekt des Adventures "Heavy Rain" besonders am Herzen liegt: das Vermitteln von Emotionen. Auch wenn wir Cages Auftritt mitunter als theatralisch empfinden, das Geschehen auf dem HD-Schirm verfehlt seine Wirkung nicht – wir fiebern mit, drücken der Hauptdarstellerin des Demos atemlos die Daumen.

"Was Ihr hier seht, hat storymäßig nichts mit dem späteren Spiel gemein. Dieses Szenario dient lediglich als Kulisse – dazu, den grundlegenden Spielverlauf zu illustrieren", erklärt Cage. Wir beobachten Protagonistin Madison, wie sie mit ihrem Motorrad durch den strömenden Regen braust. Blitze zucken über den wolkenverhangenen Himmel, braun-graue Farben verstärken die drückende Atmosphäre. Madisons Ziel: ein Vorstadtviertel. Ihr Auftrag: Beweise für eine Story sammeln. Die Journalistin ist einem Frauenmörder auf der Spur, die Hinweise führen sie zum Haus eines Präparators. Madison parkt und nimmt ihren Helm ab. Die Kamera dreht sich, fokussiert die Szene und zoomt auf Madisons Antlitz: Regentropfen hinterlassen feuchte Bahnen auf ihrer Haut, eine Haarsträhne hängt ihr wirr ins Gesicht. Doch diese Details nehmen wir nur beiläufig wahr, etwas Anderes fesselt unsere Aufmerksamkeit: Madisons Augen. "Beim Modellieren eines Gesichtes sind die Augen das Wichtigste und gleichzeitig Schwierigste. Eine Spielfigur kann noch so gut ausgearbeitet sein, wenn der Augenaufschlag oder die Bewegung des Augapfels unseren menschlichen Erfahrungen nicht aufs Genaueste entspricht, platzt die Illusion. Bei 'Heavy Rain' nutzen wir eine Form des Motion Capturing – speziell auf die Augen abgestimmt. Wir sind mit dem Ergebnis sehr zufrieden", erklärt Page. Und das können sie auch: Nie zuvor haben wir in einem Spiel eine realistischere Darstellung der Augenpartie gesehen. Sie ist zwar nicht perfekt, aber verdammt nah an der Wirklichkeit. Die Pupillen verändern ihre Größe, wir erkennen feine rote Äderchen, Lichtreflexe hauchen dem Ganzen Leben ein – sehr schön! In Kombination mit dem ausgefeilten Muskelspiel unter Madisons Textur-Haut entsteht eine differenzierte Mimik, welche die Emotionen der Hauptdarstellerin eindrucksvoll auf den Bildschirm bringt.


PS3 Schau mir in die irren Augen, Kleines! Der Origami-Killer wirkt dank all der feinen Gesichtsdetails beängstigend real.

Kontroll-Freaks

Mittlerweile hat die virtuelle Kamera eine andere Perspektive eingenommen, sie blickt auf das ungepflegte Haus des Präparators, Madison steht unruhig auf dem Gehweg davor – das Spiel kann beginnen. "Ein Hauptziel bei der Entwicklung ist für uns die Zugänglichkeit. Daher haben wir die üblichen Kontrollschemata über Bord geworfen und eine andersartige Steuerung eingebaut", betont Cage. Normalerweise würden wir erwarten, die Hauptdarstellerin mit dem linken Analogstick durch das Szenario zu bewegen und dabei mit dem rechten Pendant die Kameraperspektive zu ändern. Falsch ge-

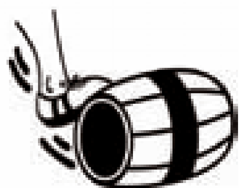
PS3 Nicht nur Gesichter sind aufwändig modelliert, auch die Umgebungen faszinieren mit wunderbaren Texturen und Polygon-Bauten. Klasse Wettereffekte gibt's gratis obendrauf!

dacht. Die rechte Trigger-Taste (R2) animiert Madison abhängig von der Druckstärke zum Gehen oder Laufen, der linke Knüppel bringt sie auf Kurs, die Ansicht wird vom Programm vorgegeben – bis auf Letzteres kennen wir das von Segas Dreamcast-Klassiker "Shenmue". "'Heavy Rain' soll einem spielbaren Film gleichen, wir wechseln häufig die Kameraperspektive, um das zu erreichen. Die übliche Bewegungssteuerung mit dem linken Stick stößt dabei an ihre Grenzen, da sich permanent die Bezugspunkte ändern. Läuft die Spielfigur durch einen Korridor und die Kamera schwenkt von einer Verfolgerperspektive zu einer Frontansicht mit Blick auf das Gesicht, dann muss der Spieler den Stick erst nach vorne und dann nach hinten bewegen, um sein Alter Ego in die gleiche Richtung laufen zu lassen. Das verwirrt doch nur", so Cage und fährt fort: "Darüber hinaus gestalten wir die Szenarien so großzügig, dass die Spielfigur nicht an Objekten hängen bleibt." Sprach's und prompt eckt Madison mehrmals unbeholfen am Zaun an, auch später passiert dies wieder – so glatt scheint dann doch noch nicht alles zu laufen.

Doch Guillaume de Fondaumière, Cages Präsentationspartner und zweiter Geschäftsführer von Quantic Dream, bekommt das Mädel wieder in den Griff und führt uns bei der Abfalltonne das Interaktions-Interface vor. Trefft Ihr auf einen manipulierbaren Gegenstand, erscheint rechts unten ein kleines Auswahlmenü mit möglichen Aktionen. Hier kommt der rechte Analogstick zum Einsatz: Bewegt ihn in die gewünschte Richtung und Madison gehorcht. Je

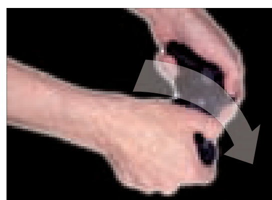


VOLLER KÖRPEREINSATZ ALS SPIEL-ELEMENT



FASS ROLLEN

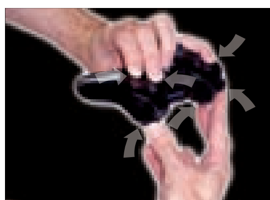
Motion-Sensor: Schwere Objekte verrückt Ihr via Sixaxis-Bewegungserkennung.





VERSTECKEN

Anspannung: Drückt schwer erreichbare Button-Kombinationen, um Euch zu verstecken.





MÜLLTONNE ÖFFNEN

Feingefühl: Der Ausschlag des Analogsticks bestimmt, wie Ihr Gegenstände bewegt.



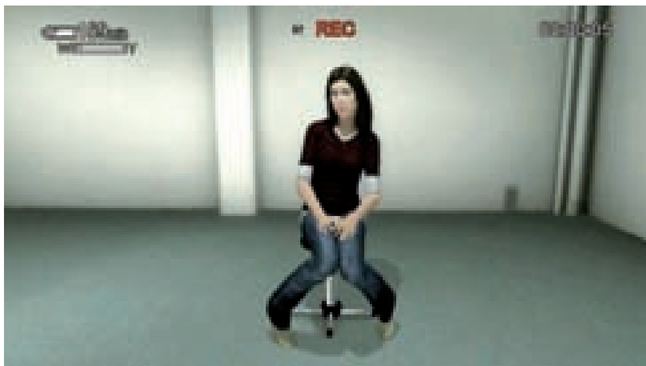


PS3 Madison fürchtet sich und zeigt das mit ihrer Körpersprache – nicht nur Mimik und Augen vermitteln Emotionen.

HEAVY RAIN – THE CASTING

Auf der E3-Messe 2006 präsentierte Quantic Dream das erste Mal "Heavy Rain", mit dem Untertitel "The Casting". Eine virtuelle Schauspielerin durchlebte in dem viereinhalb Minuten dauernden Film eine emotionale Achterbahnfahrt – von Freude über Wut bis zu Hass. Die Darstellung von Gefühlen war der Kern der Demonstration und ist heute neben Story und filmischer Aufmachung einer der Grundpfeiler von "Heavy Rain: The Origami Killer".

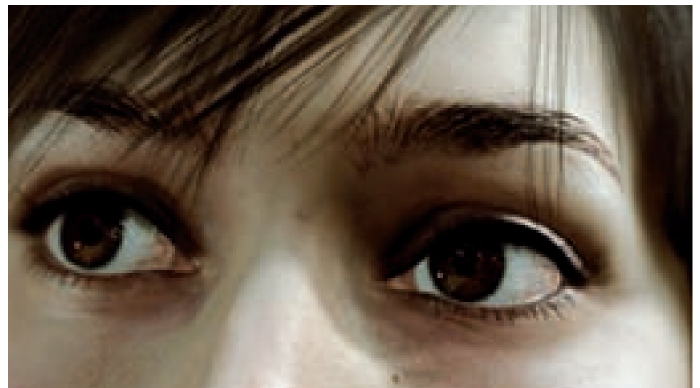
Beim Betrachten des zwei Jahre alten Trailers wirkt die Mimik von damals hölzern: Augen- und Mundpartie fehlt es an Geschmeidigkeit und Synchronie im Vergleich zum aktuellen Entwicklungsstand. Wohlgemerkt: Anno 2006 brachte uns "The Casting" zum Staunen!



PS3 Zu Beginn ist die virtuelle Schauspielerin noch schüchtern. Sie ziert sich, lacht verlegen, kokettiert dann aber mit der Kamera…



PS3 …und zeigt im Verlauf des Castings diverse Gefühlsvarianten. Sie brüllt und droht schließlich unter Tränen, ihren fremdgehenden Partner zu erschießen.



PS3 "Der schönste Startbildschirm der Messe": Madisons Augen in Großaufnahme leiteten die Games-Convention-Demo gelungen ein.

nachdem, ob es die Situation zulässt, bestimmt Ihr damit auch die Stärke Eurer Handlungen. Lüftet zum Beispiel den Deckel der Abfalltonne entweder ganz sanft oder reißt ihn mit einem forschen Durchdrücken des Knüppels hoch – die Erkenntnis bleibt letztlich gleich schrecklich: Im Müll liegt ein ramponierter Damenschuh. Die Spur ist heiß, die Spannung steigt. An der Haustür angekommen, wird Madison vor die Wahl gestellt: klingeln oder klopfen? Ausgeführt werden die Handlungen über die Bewegungserkennung des Sixaxis-Pads, eine weitere Eigenheit des Spiels. Die Philosophie dahinter: Überall, wo die Spielfigur körperlich gefordert wird, müsst auch Ihr aktiv werden. Kickt eine Tonne durch die Gegend, indem Ihr den Controller kräftig nach unten schüttelt und schiebt durch ein Nach-oben-Reißen ein Fenster hoch. Positiv: Die vorgeführten Szenen lassen auf einen durchdachten Einsatz der Motion-Sensor-Funktion schließen.

Große Gefühle

Madison ist indes durch ein Fenster ins Haus gelangt: Im düsteren Zwielicht erkennen wir ausgestopfte Tierköpfe, Präparationswerkzeug und einige auf ihre letzte Behandlung wartende Vierbeiner. Auf Knopfdruck gibt die Spielfigur ihre Gedanken preis: "Der Gestank muss von den toten Tieren kommen", hören wir aus den Lautsprechern. Dieses Feature hilft Euch beim Analysieren der Situation oder gibt sogar Tipps zum weiteren Vorgehen.

Buchstäblich in Gedanken versunken beobachten wir, wie Madison durch die schmuddelige Küche schleicht. Plötzlich reißt uns ein Quick-Time-Event aus der Starre: In rasant geschnittenen Bildern sehen wir eine Flasche langsam zu Boden



PS3 Die Journalistin Madison entdeckt im Haus des Präparators Schreckliches: Mit ihrer Handy-Kamera fotografiert sie...



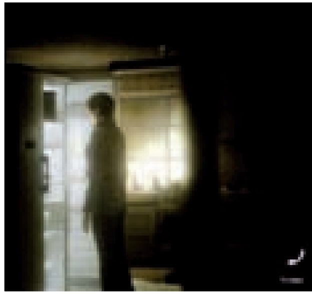
PS3 ...die ausgestopften Frauenkörper. Die Opfer wurden vom Mörder in verschiedenen Posen drapiert und mit typischen Fetisch-Klamotten angezogen.

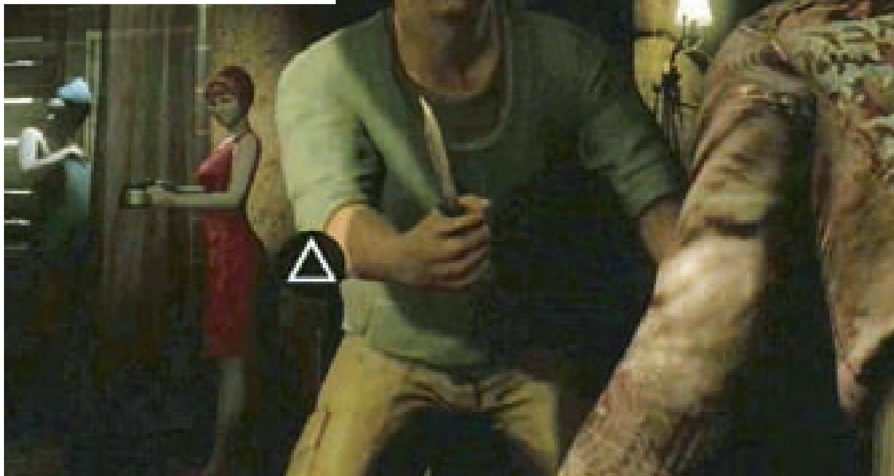
fallen, ein blinkendes Dreieck-Symbol signalisiert 'Hämmere auf die eingeblendete Taste!' Der Vorführende reagiert geistesgegenwärtig, Madison fängt die versehentlich umgestoßene Flasche auf und stellt sie an ihren ursprünglichen Platz. "Bloß keinen Lärm machen oder Spuren hinterlassen!", denkt sie laut auf Knopfdruck. Cage erklärt: "Ihr könnt mit nahezu allen Gegenständen interagieren. Setzt Euch aufs Sofa, inspiziert den Kühlschrank, schaut in den Backofen oder werft aus Unachtsamkeit eine Flasche auf den Boden. Seid Euch allerdings bewusst, dass die meisten Aktionen Konsequenzen nach sich ziehen." Ein Beispiel dafür erleben wir später, Madison tastet sich derweil über die Treppe ins obere Stockwerk vor – um auf dem alten Holzboden keine Geräusche zu verursachen, muss sie schleichen. Ein Blick durch eine offen stehende Tür: nichts Verdächtiges. Weiter durch den Gang, die Kameraperspektive ruft Erinnerungen an die verwinkelten Herrenhaus-Korridore aus dem ersten "Resident Evil" wach. Und tatsächlich: Der Horror fährt uns in die Glieder, als Madison das Bad betritt. Die Fliesen sind blutverschmiert, in der Wanne liegt eine verstümmelte Frauenleiche in einem See aus rotem Lebenssaft. Der Verdacht wird zur Gewissheit. Madison irrt durch das Haus des Frauenmörders, stolpert in den oberen Wohnbereich. Was machen diese weiblichen Schaufensterpuppen hier? Sie tritt näher, sieht auf der Oberfläche Nähte... Das sind keine Puppen, sondern ausgestopfte Frauen! Während wir dem Geschehen gebannt folgen, hören wir eine Tür ins Schloss fallen. Der Hausherr, er kommt zurück. Die Ansicht schaltet in eine Splitscreen-Darstellung, wie sie auch in Quantic Dreams letztem Spiel "Fahrenheit" zu finden war: In der linken Hälfte sehen wir den feisten Mörder durch die Küche stapfen – zum Glück ist die Flasche vorhin nicht zerbrochen. Im rechten Bildschirmfenster beobachten wir Madison, wie sie nach einem Ausweg sucht, besteht die Chance zur Flucht? Langsam geht sie die Treppe nach unten, während der Killer nichtsahnend den Fernseher anschaltet und sich auf die Couch lümmelt. Die Perspektive ist günstig, Madisons Fluchtweg durch die Garage liegt außerhalb seines Sichtbereichs. Sie drückt sich durch die Tür, jetzt muss nur noch das Rolltor aufgehen. Es hakt, sie hadert, der Vorführende hackt auf dem Pad herum. Schließlich lüftet sich das Tor einen Spalt, Madison rollt sich hindurch und spurtet auf ihr Motorrad zu. Der Motor stottert – wie sollte es auch anders sein – und das Adrena-

In der Wanne liegt eine verstümmelte Frauenleiche.



PS3 "Heavy Rain" auf der Mattscheibe: Regen (und Wasser) wird spektakulär dargestellt. Egal, ob Reifengischt oder auf der Haut abperlendes Nass – es sieht fast fotorealistisch aus.







PS3 Bei Interaktionsmöglichkeiten oder Quick-Time-Events helfen Einblendungen weiter: Bewegt den rechten Analogstick im Halbkreis, um einen Kühlschrank zu schließen (links oben) oder hämmert reaktionsschnell auf die richtige Aktionstaste, um den Angreifer abzuwehren.

lin steigt noch mal. Endlich das erlösende Brummen, unter dramatischer Musik braust die Journalistin davon.

Der Gummiband-Effekt

"So kann diese Szene ablaufen und ein gutes Ende finden", durchbricht David Cage die atemlose Stille. "Jetzt lassen wir das Ganze einen anderen Verlauf nehmen." Wir befinden uns wieder an der Stelle, als der Mörder ins Haus zurückkehrt. Madison will sich aus dem Gebäude schleichen, als plötzlich der Holzboden knarzt – Mist, zu schnell gelaufen! Der Killer schnappt sich ein Messer und geht dem Geräusch nach: "Ich finde dich, Fremder!", schallt es durchs Haus. Via Splitscreen erkennen wir, dass er bereits am Fuß der Treppe angelangt ist. Verstecken, aber wo? Madison stürmt in ein Zimmer. Ein Schrank sticht uns ins Auge. Da rein! Die Dramatik dieser Szene wird gekonnt auf die Spitze getrieben, da für das Verstecken eine komplizierte Abfolge von Buttonkommandos gedrückt und gehalten werden muss – beide Hände klammern sich verrenkt ans Pad, nur so gelingt das Manöver. Der Mörder hat den Raum mit dem Schrank erreicht und zieht von dannen, als er niemanden sieht. Das ist die Chance! Madison stürmt aus dem Zimmer und hastet die Treppe hinunter – die Dreieck-Taste blinkt, verpasst, sie stolpert, stürzt. Der Killer hat Madison gestellt, es folgt eine Reihe von Quick-Time-Events, in denen sie den korpulenten Widerling abwehrt. Am Ende gelingt ihr erneut die Flucht.

"Wir könnten diese Szene ein Dutzend Mal spielen und jedes Mal wür-



PS3 Bekannt aus der TV-Serie "24" und dem "Heavy Rain"-Vorgänger "Fahrenheit": Die Splitscreen-Darstellung sorgt für Nervenkitzel.



PS3 Madison ist durch das Fenster ins Haus des Verdächtigen eingestiegen. In der Küche kann sie mit den meisten Gegenständen interagieren.



PS3 Die Ansicht dürft Ihr nicht selbst bestimmen: Eine automatische Kamera rückt Spielfigur und Umgebung ins rechte Licht.

de sie anders ablaufen", sagt Cage. "Stellt Euch den Spielverlauf wie ein Gummiband vor. Man kann es durch seine Entscheidungen dehnen, stauchen, nach links und rechts ziehen. Madison hätte vorhin mit dem Telefon im Haus die Polizei rufen oder getötet werden können. Selbst bei ihrem Tod geht die Geschichte weiter, in einem Film sterben auch Menschen und er läuft bis zum Ende. Wir wollen eine erwachsene Story erzählen, mit allen emotionalen Höhen und Tiefen, die auch einen guten Kino-Thriller auszeichnen."

Bei der abschließenden Diskussionsrunde bitte Cage um Verständnis, dass Fragen zur Geschichte oder den Hauptdarstellern unbeantwortet bleiben – immerhin ist dies der Kern des Spiels. Zwei Infos lässt er sich dann doch entlocken: Schauplatz des Abenteuers ist die Ostküste der USA und auf eine Online-Komponente wird verzichtet. Ob das gesamte Spiel diese dichte Atmosphäre bieten wird, lässt sich derzeit nicht abschätzen. Die Basis dafür ist aber gelegt: Die Kontrollen gestalten sich kreativ und erfordern an bestimmten Stellen geschickt vollen Körpereinsatz. Die automatische Kamera wirkte bis auf ein, zwei Hakler ausgereift; Ladepausen gibt es dank kontinuierlichem Datenstreaming nicht.

Mittlerweile sehen wir wieder den Startbildschirm von "Heavy Rain", der aus vier winzigen Zeilen Text und einer Großaufnahme von Madisons grandios animierter Augenpartie besteht. Wir blicken ihr mit sehnsuchtsvoller Erwartung in die braunen Augen und schließen uns David Cages Aussage an: "Das ist der schönste Startbildschirm der Messe!" *os*

WER IST… QUANTIC DREAM?

1997 gründete der Musiker David Cage (sein richtiger Name lautet David De Gruttola) das Entwickler-Studio Quantic Dream, das er zusammen mit Guillaume de Fondaumière leitet. 1999 erschien mit "Omikron: The Nomad Soul" das erste Spiel der Firma, ein Adventure für Dreamcast und PC. Popstar David Bowie trat darin auf und steuerte Musik bei. 2005 folgte "Fahrenheit" (PS2, Xbox, PC), das dem Abenteuer-Genre mit einer neuartigen Steuerung frische Impulse gab.





Ein Blick in die Büros von Quantic Dream (links). Im hauseigenen Motion-Capturing-Studio entstehen die Daten für die Bewegungsabläufe der Spielfiguren. Zum Einsatz kommt die neueste Technik der US-MoCap-Spezialisten Vicon (rechts).

HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER

System	**PS3**
Entwickler	**Quantic Dream, Frankreich**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Adventure**
Termin	**4. Quartal 2009**

DAS GEFÄLLT UNS:
» filmreife Inszenierung
» dichte Atmosphäre
» außergewöhnliche Gesichtsmimik
» Einbindung der Sixaxis-Bewegungssteuerung
» hoher Wiederspielwert dank sich ständig verzweigender Story

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» abrupte Wechsel der Kameraperspektive verwirren

FAZIT » Erwachsene Story, intelligente Kontrollen, kinoreife Kameraführung und brillante Gesichtsanimationen – ein Next-Gen-Thriller, der Emotionen weckt!

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

M! besucht Liberty City auf dem DS und verrät, wieso die Ganoven-Action auch im Kleinformat funktioniert.

Zehn Millionen verkaufte Exemplare von "GTA IV" sprechen Bände: "Grand Theft Auto" ist und bleibt gegenwärtig das Maß aller Videospiel-Dinge. Rockstars Gangster-Epen lassen auf Sony- und Microsoft-Konsolen die Kassen klingeln, nur an einem Hersteller ging der Hype bislang vorbei – Nintendo. Deshalb war die Überraschung groß, als ausgerechnet bei deren E3-Pressekonferenz inmitten der Casual-Games-Selbsthuldigung mit "Chinatown Wars" ein neuer Teil angekündigt wurde – noch dazu nicht für den Wii, sondern den DS. Handheld-Historikern fällt dazu ein, dass es während der Game-Boy-Ära zwischen 1999 und 2004 drei leidlich überzeugende mobile Ausflüge der Serie gab, die die Massen nicht in Verzückung versetzen konnten. Auch wir waren skeptisch: Dass "GTA" für unterwegs grundsätzlich machbar ist, bewiesen die PSP-Episoden. Doch wie soll Nintendos Klapp-Gerät mit einem Titel dieser Dimension fertig werden?

Logisch, dass wir die erste Gelegenheit ergriffen, den bislang nur als Namensschriftzug gezeigten Titel selbst unter die Lupe zu nehmen. Bei der ersten Rockstar-Präsentation in Deutschland erwarteten uns gleich mehrere positive Überraschungen: Das Pressematerial gibt tatsächlich das Spiel ungeschönt wieder. Wir durften nicht nur zusehen, sondern auch selbst ein paar Missionen spielen. Und vor allem: "Grand Theft Auto: Chinatown Wars" macht Spaß – und das jede Menge.

Das größte Rätsel wurde gleich zu Beginn aufgelöst: Die Handheld-Spezialisten von Rockstar Leeds haben sich viele Gedanken zur technischen Umsetzung gemacht und die richtigen Konsequenzen gezogen. Sie versuchen erst gar nicht, die typische "GTA"-Third-Person-Optik in eine dafür nicht ausgelegte Hardware zu quetschen. Stattdessen greift "Chinatown Wars" auf das klassische Vogelperspektiven-Prinzip der Serienanfangszeit zurück und verbessert dieses sinnvoll. So wurde der Kamerawinkel etwas schräger angesetzt, weshalb es von der Umgebung mehr zu sehen gibt als nur Häuser und Autodächer. Passanten und Vehikel versahen die Entwickler mit Cel-Shading-ähnlicher schwarzer Umrandung, die für dezentes Comic-Flair sorgt. Auf dem kleinen Screen geht dieses Konzept voll auf: Egal, ob Euer Held durch die Straßen marschiert oder im Auto herumflitzt – Ihr erkennt immer, was gerade los ist und erfreut Euch an vielen Details. Tag- und Nachtwechsel dürfen ebenso wenig fehlen wie unterschiedliche Witterungsbedingungen. Im Dunkel



DS Unfaires Pack: Schickt das Feindquartett mit gezielten Salven ins Jenseits, bevor Euer Schützling das Zeitliche segnet.



DS Am Ende einer Mission wartet ein Ganove mit besonders viel Feuerkraft: Hier ist es sinnvoll, den Kontrahenten mit einem Granatenwurf auszuknocken.



DS An Details mangelt es "Chinatown Wars" nicht: Nachts gehen Straßenlampen und Scheinwerfer an, schwungvolle Kurvenfahrten hinterlassen Reifenspuren.



DS Wilde Feuergefechte gehören zum Yakuza-Alltag: Durch die angenehm auffällige Markierung der Gegner kommt Ihr selbst bei Massenszenen nicht durcheinander.

leuchten Fahrzeugschweinwerfer, es sei denn, Ihr habt sie bei einer Karambolage demoliert. Fällt Regen, spannen die Einwohner ihre Regenschirme auf. Und das Beste: Egal, wie wild es bei unseren Ausflügen zuging – die Bildrate blieb stets stabil und flüssig. Die stimmige Soundkulisse hat großen Anteil am Flair. Auch auf dem DS sind mehrere Radiosender dabei, verzichten müssen wir nur auf Werbespots und Talkshows. Dafür geben sich die Passanten gesprächig und sind nicht um Ausrufe und Flüche verlegen, wenn Ihr ihnen in die Quere kommt.

Willkommen in der Stadt

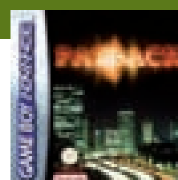
Schauplatz des DS-Abenteuers ist das gleiche Liberty City wie in "GTA IV". Nur Alderney westlich daneben fehlt, doch genau genommen war das ja auch die Nachbarstadt. Das Straßennetz wurde etwas vereinfacht, gleicht der großen Vorlage aber so sehr, dass Ihr viele Ecken und Schauplätze wiedererkennt. Serientypisch nehmt Ihr laufend Aufträge an, die viel mit Fahren und Feuern zu tun haben. Damit Ihr Euch auf dem Weg zum Ziel nicht verirrt, kommt ein GPS-System zum Einsatz, das die richtige Route als leicht erkennbare Pfeile auf den Asphalt zeichnet und sich im Praxistest als gelungen erweist. Lasst Ihr die Waffen sprechen, arbeitet "Chinatown Wars" mit einer automatischen Zielerfassung, die bereits gut funktioniert: Das anvisierte Ziel wird so deutlich eingekreist, dass Irrtümer kaum möglich sind. Habt Ihr die Aufmerksamkeit der Polizei auf Euch gezogen, kommt das umgestaltete Fahndungssystem zum Einsatz. Um Sterne loszuwerden, könnt Ihr wie gehabt das Auto umlackieren oder das Problem offensiver angehen: Rammt Ihr genug Polizeiwagen, um sie fahruntüchtig (aber nicht komplett kaputt) zu machen, sinkt Euer Status wieder.

> Die Zweifel an der "GTA"-Tauglichkeit des DS hat Rockstar ausgeräumt.

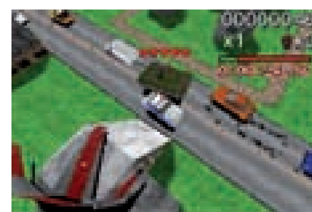
Die Entwickler verzichten weitgehend auf Stylus-Mätzchen: Fast alle Aktivitäten sind mit Steuerkreuz und Buttons ausführbar, Ausnahmen wie Granatwurf und Waffenwechsel per Touchscreen fallen nicht negativ ins Gewicht. Bei unserer Anspielrunde kamen wir im Handumdrehen mit der Kontrolle klar. Außen vor bleiben die DS-Eigenheiten keineswegs, an passenden Stellen werden Minispiele eingestreut: Das Tätowieren neuer Gangmitglieder, Einschlagen von Autoscheiben oder Knacken von Zündschlössern geschieht mit kurzen Touchscreen-Einlagen.

So wenig Zeit wir im kleinen Liberty City verbringen durften, so angetan sind wir von "Chinatown Wars". Zweifel an der "Grand Theft Auto"-Tauglichkeit des DS hat Rockstar ausgeräumt: Das mobile Abenteuer besitzt das Zeug, um den großen Konsolen-Brüdern alle Ehre zu machen. *us*

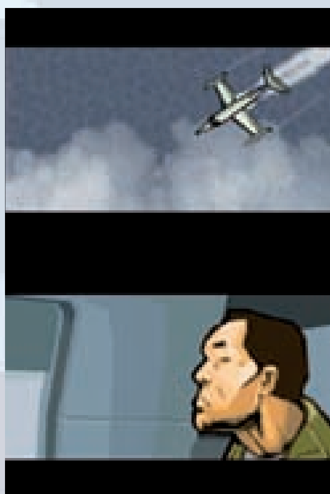
IMITAT – UND VORBILD?



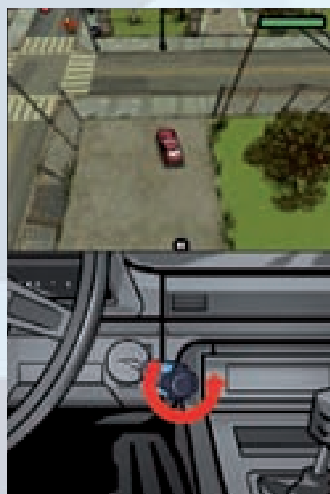
Was Rockstar vor "Chinatown Wars" nie wagte, hat ein kleines Entwicklerteam namens Apex Designs vor vier Jahren Wirklichkeit werden lassen – ein richtiges 3D-"GTA" auf Game-Boy-Hardware. "Payback" nennt sich das Gangsterwerk für GBA (sowie Amiga und GP2X), das sich am Prinzip der 2D-"GTAs" orientiert, dieses aber in Polygonoptik kleidet. Perspektive und Grundgestaltung ähneln dem neuen Abenteuer in Liberty City – ob in Leeds Fans davon zu finden sind? Spielerisch konnte es "Payback" mit dem 'echten' GBA-"GTA" seinerzeit aufnehmen. Technisch versenkte es den prominenten Rivalen und verblüffte mit 3D-Grafik, die es auf dem DS-Vorgänger nur selten zu sehen gab.

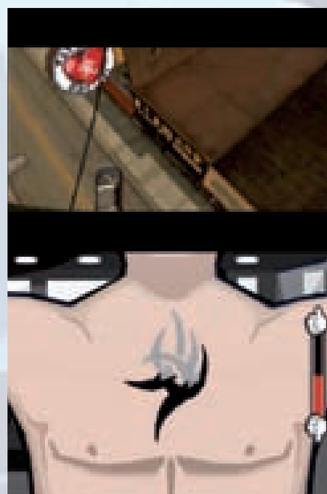


GBA Wenig bekannt, aber imposant: "Payback" auf dem GBA.



DS Story-Sequenzen werden mit Standbildern und In-Game-Optik erzählt.





DS Minispiele für spezielle Ganoventätigkeiten lockern das Geschehen auf: Das Knacken von Autoschlössern und Tätowierarbeiten erledigt Ihr per Stylus.

System	**DS**
Entwickler	**Rockstar Leeds, England**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Action**
Termin	**1. Quartal 2009**

DAS GEFÄLLT UNS:
- schicker Grafikstil, der auf dem DS prima funktioniert
- sinnvolle 'Handheldifizierung' der Serien-Eigenheiten
- unübersehbare Liebe zum Detail
- Steuerung funktioniert sehr gut
- gelungene Einbindung von Touchscreen-Minispielen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- vor allem Feintuning wie z.B. das Cop-Verhalten

FAZIT » Klein und oho – das mobile "GTA" wahrt gelungen den Geist der großen Brüder, sieht stilvoll aus und verblüfft mit jeder Menge Details.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Mehr Film, mehr Verfolgungen, mehr Spaß? Wir drehen erste Runden mit dem generalüberholten Vollgas-Dauerbrenner.

Die Zeit der Rennspiel-Experimente ist bei EA Black Box vorerst vorbei: Nachdem der letztjährige "ProStreet"-Ausflug von "Need for Speed" nicht so ganz den Geschmack der Fans getroffen hat, dürfte sich das Blatt bei "Undercover" wieder wenden. Denn was wir auf der Games Convention vom neuen PS-Epos sehen und spielen konnten, macht eins klar: Was ab Ende November in Euren Konsolen landet, orientiert sich stark an den erfolgreichsten Vorgängern und scheut Innovationen. Originell ist das nicht – aber die Raserei profitiert davon.

Ein Aspekt, den die Entwickler in den Vordergrund stellen, ist der größere Schwerpunkt auf der Story. Die ist nicht weltbewegend (Ihr werdet als Undercover-Cop in einen Ganovenkreis eingeschleust und sollt diesen durch schnelles und erfolgreiches Fahren aushebeln), wird aber aufwändig präsentiert. Eine Handvoll bekannter Darsteller, darunter Maggie Q ("Die Hard 4.0") und Musiksternchen Christina Milian, bevölkern die Videosequenzen, die erstmals in echten Kulissen statt vor Greenscreens gefilmt wurden. Ob sie wirklich mehr zum Spiel beitragen als bei den Vorgängern, wo sich nach den ersten Spielstunden nur noch wenige FMV-Schnipsel fanden, muss sich zeigen.

Ansonsten erinnert vieles an den letzten wirklich gelungenen Ahnen – "Most Wanted". Hier wie dort prescht Ihr über den Asphalt, fahrt Rennen und müsst vor der Polizei flüchten. Die Gesetzeshüter wissen nichts von Eurem Undercover-Status und sind Euch deshalb stets auf den Fersen. Bei der von uns angespielten Mission scheuen sich die Sirenenträger nicht, mit voller Wucht unseren Sportflitzer zu demolieren. Ganz kaputtgehen kann der zum Glück auch diesmal nicht, doch das Schadensmodell wurde optisch sichtlich verfeinert und lässt selbst den schlimmsten Blechschaden cool aussehen. Neu dabei als Rennvariante ist der 'Highway Battle', der auf den mehrspurigen Fahrbahnen stattfindet, die als Verbindungswege zwischen den Städten dienen. Wem die Bezeichnung irgendwie bekannt vorkommt, der hat Recht: Vom

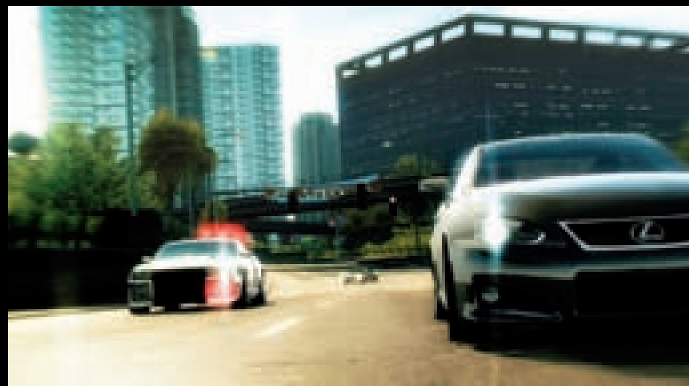
NOBEL-HOBEL

Wie gewohnt steigt Ihr bei "Need for Speed" nur in Originalfahrzeuge. Diese Lizenzboliden hat uns EA bereits verraten:

» Audi R8
» Audi S5
» Aston Martin DB9
» BMW M6
» Lamborghini Gallardo
» Lexus IS-F
» Mitsubishi EVO X
» Nissan 240 SX
» Nissan GT-R
» Porsche 911 GT2



PS3 Der Undercover-Cop mit Stil setzt auf deutsche Technik: Neben BMW und Porsche sind auch Audi-Fahrzeuge vertreten.



360 Die Polizei, kein Freund und Helfer: Spannende Verfolgungsjagden mit aggressiven Gesetzeshütern stehen im Mittelpunkt.



360 Straßensperren werden wie gehabt rücksichtlos durchbrochen. Um den Schwachpunkt zu treffen, aktiviert Ihr wieder eine zeitlich begrenzte Zeitlupenfunktion.

japanischen Kleinhersteller Genki gab es immer wieder Rennspiele namens "Tokyo Highway Challenge", die das gleiche Konzept verfolgten – Auto-gegen-Auto-Duelle auf der Autobahn. Nur, dass diese in Fernost und nächtens stattfanden, während Electronic Arts die "Undercover"-Läufe bei Tageslicht und an der imaginären US-Westküste ansiedelte. Eine Innovation sind die Battles also nicht, aber spannend in Szene gesetzt und als Abwechslung von der Polizeihatz eine gelungene Ergänzung.

Für die Fahrphysik der Boliden haben sich die Entwickler einen pompös klingenden Namen einfallen lassen: Heroic Driving Engine (kurz HDE). Dahinter steckt ganz banal, dass die Vehikel in 400 Komponenten definiert sind und somit jede erdenkliche Konfiguration von

Das Schadensmodell lässt den schlimmsten Crash cool aussehen.

z.B. Antrieb und Gewichtsverteilung möglich wäre. Ihr müsst Euch damit aber nicht herumschlagen, sondern bekommt für die PS-Monster eine möglichst unkomplizierte Lenkung bereitgestellt. Im Praxistest fühlten sich die Autos wieder so ähnlich an wie bei "Most Wanted", was bekanntlich ganz gut funktioniert hat.

Vom angekündigten Abwechslungsreichtum der Grafik je nach Lokalität (siehe Kasten) haben wir beim Anspielen nur begrenzt etwas gesehen, denn es standen nicht alle Städte für die Spritztour bereit. Die Umgebung erinnerte uns an die städtischen Bereiche von "Most Wanted" gekreuzt mit der kühlen Farbpalette eines "Burnout Paradise", was zusammen mit den detaillierten Autos ein schickes Bild abgab. Ein altbekanntes Problem der "Need for Speed"-Serie bleibt dafür unübersehbar: Die Bildrate war in der Games-Convention-Version alles andere als stabil. Bei der Präsentation versprach man uns, dass sich das alles bis zur Veröffentlichung noch ändern werde – genau das Gleiche haben wir letztes Jahr bei "ProStreet" gehört... die Hoffnung geben wir aber nicht auf. Und selbst wenn ein paar Ruckler drin bleiben: Das Gesamtpaket von "Need for Speed Undercover" ist so vielversprechend, dass solche Macken den Spielspaß mit etwas Glück nicht entscheidend beeinflussen. *us*



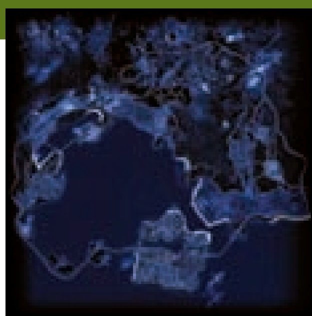
PS3 Durch die weitläufige Umgebung stehen Vollgas-Einsätze durch Städte und ländliche Gegenden auf dem Programm.



360 Tag- und Nachtwechsel wird es bei "Undercover" nicht geben: Die Entwickler setzen auf festgelegte Lichtverhältnisse, die die Umgebung bestens ausleuchten sollen.

RUNDTOUR

Erstmals beschränkt Euch "Need for Speed" nicht auf vorgegebene Strecken und/oder eine einzelne Stadt. Bei "Undercover" ist ein fiktives Westküstenareal namens Tri-City Euer Einsatzgebiet. Dessen drei Metropolen unterscheiden sich erkennbar: Palm Harbor steht für schicke Downtown-Gegenden, in Port Crescent ist die Industrie angesiedelt und Sunset Hills repräsentiert das amerikanische Vorstadt-Ambiente. Dazu gesellt sich ein vierter, unbewohnter Bereich, der von Bergstraßen durchkreuzt wird. Eine wichtige Rolle spielen zudem mehrspurige Highways, die alle Städte verbinden und auf denen



es besonders flott vorangeht. Insgesamt kommt Electronic Arts damit auf rund 80 Meilen Straßennetz, was die Asphaltstrecke sämtlicher Vorgänger deutlich übertrifft.

System	**PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS**
Entwickler	**EA Black Box, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Rennspiel**
D-Termin	**21. November**

DAS GEFÄLLT UNS:
- orientiert sich am "Most Wanted"-Konzept
- größeres Streckennetz als sonst
- ansehnliches optisches Schadensmodell
- mehr Story-Anteil ist reizvoll

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Grafik ruckelt wie immer
- Fahrverhalten etwas undefiniert

FAZIT » Das neue "Need for Speed" zeigt altbewährte Tugenden und setzt auf spannende Verfolgungen – jetzt muss nur die Grafik endlich mal flüssig laufen.

SONIC UNLEASHED

Schafft der Sega-Igel das Comeback? Wir haben vier Levels ausgiebig gespielt.

360 Rotierende Plattformen, stachlige Walzen, tiefe Abgründe: Hier kommt Ihr mit Vollgas nicht weiter – Genauigkeit und kühler Kopf sind gefragt!



Hey Sonic, Du bist wieder da
und wir schreien laut hurra!

Können wir Dir diesmal trauen,
wird Dein Spiel mal wieder gut?
Fürs Letzte sollt' man dich verhauen,
das war echt 'n alter Hut.

Deine Macher wollen sich
auf die Tradition besinnen.
Kommt das zum Tragen,
kannst Du nur gewinnen.

Beim Probespiel, da warst Du
klasse, wenn auch nicht perfekt.
Und Du hast gezeigt,
welch' Biest noch in Dir steckt.

Immer wenn es dunkel ist,
wird der Igel in Dir klein,
dann darfst Du das Monster sein.

Du kämpfst mit Griffen und Klauen,
Feinde werden umgehauen.

Und hoppeln tust Du wie ein Hase.
Hoffentlich ist's nur 'ne Phase.

Denn mit Prügeleinlagen
und Rucklern an allen Ecken
könntest Du die Fans verschrecken.

Bevor wir dasselbe tun,
lassen wir das Gereime ruh'n...

> Der ständige Wechsel zwischen 2D- und 3D-Perspektive berauscht.

...und wenden uns den weiteren Eindrücken zu: Die spielbare Xbox-360-Version befeuert die Plasmaglotze mit leuchtenden Farben und prächtigen Hintergründen; vorausgesetzt, Ihr lasst den Igel flitzen – wer bremst, den ärgern aus der Nähe unspektakuläre Leveltapeten und die unflexible Kamera. Seid Ihr aber mit geschätzen 500 Igelmetern pro Sekunde unterwegs, berauscht der ständige Wechsel zwischen irren Loopings in der 2D-Sicht und rasanten Berg- und Talpassagen aus der Hinter-Sonic-Kamera. In den Nachtlevels mit Werwolf-Sonic fällt dieser Perspektiv-Wechsel unter den Tisch, dafür profitieren Wii-Spieler von den Remote-Wackel-Features – sei es um an Rohren hochzuklettern oder um Gegner zu zermalmen.



360 "Sonic Unleashed" entführt Euch in wunderbare Welten: Der Ausflug in einen güldenen Herbstwald weckt Erinnerungen an die 'Green Hill'-Stages.

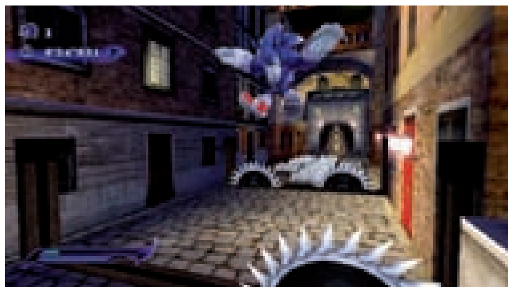
Eine Freude war der Abstecher auf die chinesische Mauer (Sonics Heimweg von den olympischen Spielen?): Vertrackte, langsame Hüpfpassagen reihen sich an Korkenzieher-Abschnitte im Stile des 'Windy Valley' aus "Sonic Adventure". Schließlich prescht der blaue Blitz übers Wasser wie einst ein Religionsbegründer über den See Genezareth – ob der vor 2.000 Jahren auch vom Boost der Goldringe profitierte? *ms*

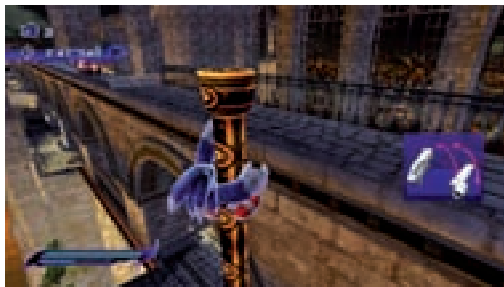
System	**PS2 / PS3 / 360 / Wii**
Entwickler	**Sonic Team, Japan**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Jump'n'Run**
D-Termin	**November**

DAS GEFÄLLT UNS:
- tolle Sommer-Sonnenschein-Optik
- klasse Leveldesign & Stages aus aller Welt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Nacht-Areale mit zäher Steuerung und tumben Gegnermassen
- Steuerung manchmal noch fummelig

FAZIT » Im wahrsten Wortsinne erwartet Euch viel Licht und wenig Schatten; die Steuerung braucht noch etwas Feintuning – die Levels mit dem Düsterigel rufen regelrecht danach.





Wii Hier treibt der Wer-Igel sein Unwesen: Wenn er nicht gerade Feinde zerfleischt, überwindet der Sonic der Nacht messerscharfe Sägeblätter (links) oder kraxelt in Sam-Fisher-Manier an Rohren hoch (rechts).

DAMNATION

Codemasters vereint furiose Baller-Action mit waghalsigen Klettereinlagen.



360 Lasst es krachen: "Damnation" setzt auf offensives Vorgehen – Deckung suchen könnt Ihr woanders!

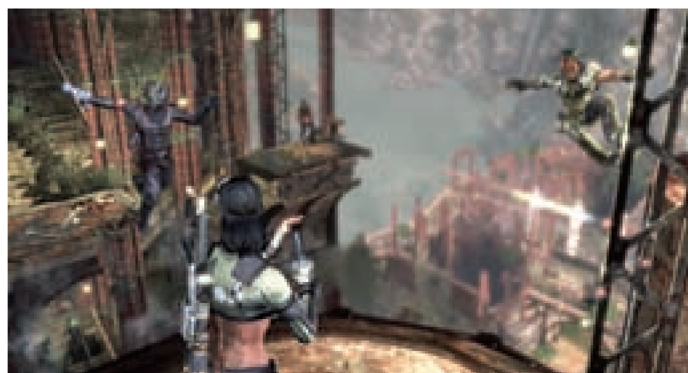
Handfeste Balleraction wird immer gerne genommen, nur mit Innovationen hapert es im Genre: Während SciFi-Szenarien dutzendfach verwurstet werden, fehlen interessante Alternativen – wie wäre es etwa mit einem Western? "Damnation" von den Newcomern Blue Omega vereint beides geschickt, eine alternative Vergangenheit dient als Vorlage: In dieser entwickelte sich Amerika nach dem Bürgerkrieg gesellschaftlich nicht weiter, es gilt weiterhin das Gesetz des Stärkeren – nur die Industrie hat Fortschritte gemacht. So erklärt sich auch, wieso die Kulissen an einen John-Wayne-Film erinnern, aber dennoch mit technisch ausgefeilten Wummen geballert wird.

Nicht nur im Design unterscheidet sich "Damnation" erfrischend von der üblichen Schieß-mich-tot-Masse, auch der Spielablauf geht andere Wege: Spießrutenläufe durch sterile Gebäude mit engen Gängen und ständiges Suchen nach Deckung sind verpönt. Stattdessen ist offensives Vorgehen Trumpf, wenn Ihr die weiträumigen Levels durchquert. Diese setzen auf offenes, weites Gelände sowie starke Höhenunterschiede – die Entwickler nennen diesen Ansatz stolz 'Vertikalität'. Hinter diesem Kunstwort verbirgt sich die Tatsache, dass Ihr oft klettern könnt (und müsst) und so etwa hohe Felswände ersteigt oder an einer Reißleine wagemutig in die Tiefe rauscht. Bei einer Präsentation auf der Games Convention in Leipzig erinnerte die Agilität des Helden an "Prince of Persia" oder "Tomb Raider". Zu Letzterem ziehen die Entwickler einen interessanten Vergleich: Das Verhältnis von Klettereinlagen und Ballerei ist in etwa so wie bei Laras Abenteuern – nur genau umgedreht.

"Damnation" unterscheidet sich von der Schieß-mich-tot-Masse.

Grafisch macht "Damnation" einiges her, auch wenn die gezeigten Szenarien arg farbarm sind und so an "Gears of War" erinnern. Erstmals konnten wir den Multiplayer-Modus begutachten, der uns jedoch noch nicht vom Hocker riss: Beim Deathmatch fielen uns keine Besonderheiten auf, sieht man von der 'Spirit Vision' ab – einer Art alles durchdringender organischer Nachtsicht, mit der Feinde geortet werden. Ob das ein zu mächtiges Hilfsmittel ist?

Dabei steckt eine Menge Potenzial drin: Findet etwa eine Partie 'King of the Hill' auf einem Gelände mit deutlichen Höhenunterschieden statt, müssen aufgrund des Kletteraspekts andere und frische Taktiken her – etwas Anspruch tut schließlich gut. *us*





360 Auf auf dem Boden oder in luftiger Höhe: Stets fliegt Euch Blei von angriffslustigen Feinden um die Ohren.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Blue Omega Entertainment, USA**
Hersteller	**Codemasters**
Genre	**Action**
D-Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- unverbrauchtes Szenario
- Verzicht auf dauerndes Deckungsuchen
- Charaktere sind sehr agil
- Levels mit viel Höhenunterschieden

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- uns gezeigte Szenarien arg farbarm
- Multiplayer nichts Besonderes

FAZIT » Flottes Third-Person-Geballere mit interessantem Stil und genug Erkundungseinschlag, um sich vom Action-Einerlei abzusetzen.

FAR CRY 2

"GTA IV" heiratet "Afrika" – oder was "Far Cry 2" so besonders macht.

Seit einer gefühlten Viertelstunde folgen wir schon dem Straßenpfad der dünn bewachsenen Savanne. Um uns herum nichts als Sand, Sträucher, hier und da ein paar Felsen und Baumgruppen. Dabei braucht unser Alter Ego dringend Malaria-Medikamente; der Pfarrer einer kleinen Siedlung soll helfen. Egal, welchen der neun Charaktere Ihr zu Beginn des Spiels wählt, die flexible Story verläuft anfangs noch linear. Fiebergepeinigt macht Ihr Euch auf die Suche nach Medizin und lernt die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt kennen. Autofahren funktioniert auf Anhieb prima, den angeschlagenen Motor dürft Ihr reparieren – praktisch, wenn Euer Jeep mitten in der Steppe eine Panne hat. Schrittweise werden hilfreiche Kameraden, das nützliche Mobiltelefon und der offene Missionsablauf erläutert. Dass nur an sporadischen Punkten gespeichert wird, kapiert man schnell. Spätestens, wenn die Mission im dritten Anlauf scheitert und die minutenlange Anreise von vorn beginnt, wünscht Ihr Euch aber zusätzliche Checkpoints. Dafür gibt es in "Far Cry 2" Bushaltestellen. Dort bestimmt Ihr den Zielort und ein paar Ladebilder später seid Ihr da.



360 Farbige Straßenschilder, Navigationssystem oder Straßenkarte: Beim Autofahren behaltet Ihr in "Far Cry 2" stets den Überblick.

"Far Cry 2" setzt ganz auf die Faszinationskraft der homogenen Spielwelt im Herzen Afrikas. Licht und Wetter des 2 x 25 Quadratkilometer großen Abenteuerspielplatzes bannen Euch vor den Bildschirm, während Euer Held in bester Sandkasten-Tradition seinen Werdegang gestaltet. Bestimmt selbst, ob Ihr Aufträge der verfeindeten Rebellenfraktionen APR und UFLL annehmt: Bezieht Position oder spielt sie gegeneinander aus! Schnell lernt Ihr Verbündete kennen, die Euch auf der Jagd nach dem Schakal unterstützen. Einer rettet Euch aus brenzligen Situationen, ein anderer bietet Alternativmissionen an. So könnt Ihr entweder den Konvoi des Polizeichefs angreifen oder zuerst ein Gebäude von Wächtern säubern und dem Cousin des Polizeioberhauptes ein Messer an die Kehle drücken. Ohne Zögern rückt er dann ein Buch mit Bestechungsbelegen heraus, das den Vetter belastet. Der hat sich mittlerweile mit seinem Trupp in einer Fischersiedlung eingenistet. Auf dem Wasserweg kommt Ihr an mehreren Wachposten vorbei, die Ihr ausspähen und liquidieren solltet, um Euren Vorrat an Heilspritzen und Munition aufzustocken. Die hervorragend ge-



PS3 "Apocalypse Now" lässt grüßen: An Bord eines kleinen Kutters bemannt Ihr das MG und macht Jagd auf explosive Fässer. Das Feuer breitet sich rasant aus und bringt Eure Feinde in Bedrängnis.



360 Im Gegenlicht ist der Schütze kaum zu sehen, dafür spricht das Mündungsfeuer Bände. Solche Patrouillen trefft Ihr auf Euren Streifzügen durch die Savanne häufiger. Gewissensfrage: den Fahrer töten, um nicht überfahren zu werden oder erst den Kameraden erledigen?

> Gegner streiten lautstark – ein Lob an die deutschen Sprecher!

tarnten Gegner schlucken schon mal ein ganzes Magazin, was auch an der noch etwas unpräzisen Zielsteuerung liegt. Da kommen Euch die KI-Macken in unserer Version entgegen: Während die meisten Gegner versuchen, sich anzuschleichen oder Euch zu flankieren, bleiben andere unmotiviert vor Euch stehen und machen im ungünstigsten Fall überhaupt nichts. Unterhaltsam: Oft rätseln Eure Gegner lautstark, mit wie vielen Gegnern sie es zu tun haben. Oder sie streiten, ob man die Stellung halten oder angreifen soll – Lob an die deutschen Sprecher! Kaum habt Ihr den korrupten Cop aufgespürt und liquidiert, steht Ihr erneut vor der Wahl: mit dem Peilsender Diamantkoffer suchen, einen neuen Unterschlupf erobern oder eine Mission für den Waffenhändler dazwischen schieben? Der verkauft anschließend nämlich dankbar neue Ausrüstung und Fertigkeiten. Für Orientierung im Aufgabendschungel sorgt eine jederzeit einblendbare Karte inklusive Fernrohr und Kompass, für den schnellen Kontrollblick stehen farbige Wegweiser am Straßenrand. Auch schön: ein abendlicher Spaziergang durch die wunderschöne Spielwelt, die lediglich mehr Tiere hätte vertragen können. Leider fällt die Grafikpracht von "Far Cry 2" nach Sonnenuntergang spürbar ab.

Inspiriert vom Farbenspiel Afrikas wagen wir uns an den Karten-Editor für Mehrspieler-Matches. Wir toben uns mit dem verständlichen Bedien-Interface aus und formen Berge und Täler, Gewässer, Straßen und Siedlungen. Nichts scheint unmöglich: Munitionskisten im Akazienwald und Benzinfässer am Rande eines mit Sandsäcken geschützten Fischerdorfs auf einer Insel. Wir platzieren Jeeps, Buggys und Gleitschirme, legen Respawn-Punkte fest und bestimmen Licht- und Wetterbedingungen. All das geht binnen weniger Minuten von der Hand – ein simples Kreismenü macht es möglich.

Der Clou: Ein Tastendruck genügt und im nächsten Augenblick steht Ihr inmitten Eurer Schöpfung. Nun könnt Ihr sie zwecks Feintuning aus den Augen eines Spielers begutachten oder alles in Schutt und Asche brennen – genial! *mh*

NUR EINE VERSION

Ubisoft kündigt an, dass "Far Cry 2" weltweit einheitlich ausgeliefert wird. Aber ist das Spiel tatsächlich ungeschnitten? Ragdol-Effekte und Blut gibt es zwar, brennende Gegner haben wir nicht bemerkt. Abwarten!



360 Genialer Karten-Editor: Mit wenig Aufwand gestaltet Ihr Hügel, Siedlungen und Wälder, verlegt Straßen und positioniert Objekte. neben Wasserstand und Windbedingungen legt Ihr auch die Tageszeit fest.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Ego-Shooter/ Action-Adventure**
D-Termin	**23. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » offene Spielwelt
- » dynamische Missionsstruktur
- » beeindruckende Präsentation
- » Waffen verschleißen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » Steuerung beim Schießen unrund
- » KI-Aussetzer

FAZIT » "Far Cry 2" macht seinem Namen alle Ehre und schickt Euch auf ein gigantisches Action-Abenteuer im Herzen des schwarzen Kontinents.

DEAD SPACE

Verstörender als ”Silent Hill Homecoming”, härter als ”Resident Evil 5” – auf der USG Ishimura lauert das blutige Grauen.

Uns wundert es nicht, dass ”Dead Space” bei der USK mit 3:2 Stimmen durchgefallen ist. Nicht, nachdem wir den Splatterhorror rund zehn Stunden gespielt haben. Noch gibt Electronic Arts aber nicht auf und geht in Berufung. Wir glauben, es steht schlecht um eine Veröffentlichung in Deutschland. Das strategische Zerstückeln bizarrer Monster und Leichen kann nicht gekürzt werden, ohne die Spielmechanik zu beeinträchtigen.

Zusammen mit zwei Kollegen soll der Ingenieur Dr. Isaac Clarke das ausgefallene Kommunikationssystem der USG Ishimura inspizieren. Nach seiner Ankunft auf dem größten Minenraumschiff der ’Planet Cracker’-Klasse wird Isaac von seinem Team getrennt und beginnt, Kommunikations- und Transportanlagen wieder flottzumachen. Per Funk geben Euch die Kollegen die aktuelle Lage des außer Kontrolle geratenen Einsatzes durch. Dann folgt Ihr Eurer holografischen 3D-Karte, alternativ drückt Ihr den rechten Stick und blendet eine Routenlinie ein. Auf dem Weg zum nächsten Missionsziel stolpert Ihr immer wieder über verstümmelte Körper, manche erwachen urplötzlich zu schrecklichem Leben und greifen an. Mutierte Fleischwesen mit dolchartigen Gliedmaßen jagen Euch durch finstere Korridore und verschwinden spurlos, nur um im nächsten Augenblick aus einem Lüftungsschacht neben Euch zu klettern. Mit jedem Schritt durch den feindseligen Stahlbauch der Ishimura nähert sich Isaac der Wahrheit hinter den unheimlichen Ereignissen. Nur mit massiver Waffengewalt und unter Einsatz aller Fähigkeiten kommt Ihr in den zwölf rund 80-minütigen Kapiteln weiter. Dabei lässt sich die spannende Story viel Zeit, um die dichte Atmosphäre nicht zu ersticken.

Die Anspannung ist kaum zu ertragen, wenn schlagartig ein gepanzertes Monstrum auf Euch zurast. Schnell die Stasis-Kanone ausgepackt und die Umgebung verlangsamt! Dann rennt Ihr um das Vieh herum und jagt ihm rotierende

360 Dank der Sägeblätter fliegen die Fetzen – EA nennt das 'strategisches Zerteilen'.



PS3 Der Timer am Rücken tickt, doch Isaac ist nicht mal im Vakuum sicher.



360 Im Nahkampf sind die ekligen Details besonders gut zu erkennen. Wenn sich ein Kopffüßer mit Tentakeln an Euch klammert, hilft nur noch Knöpfchenhämmern.

Sägeblätter in den blanken Hintern. Auch wild gewordene Türen mit Kurzschluss oder umtriebige Stromkabel stellen damit kein Problem mehr dar.

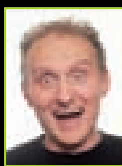
Geht Euch die ohnehin knappe Munition aus, greift Ihr auf altmodische Fausthiebe und Tritte zurück oder nutzt den Kinese-Strahler. Zieht Kisten, explosive Tanks und Körperteile heran und feuert sie auf Euer Ziel. Klaubt danach herumliegendes Geld und Munition auf. Mitunter dringt Isaac in Bereiche vor, wo die künstliche Schwerkraft der Ishimura versagt. Dann springt Ihr dank Magnetstiefel

> Jagt dem Vieh rotierende Sägeblätter in den blanken Hintern!

an die Decke und kämpft gegen tentakelbewehrte Kopffüßer, die rasiermesserscharfe Projektile verschießen, und sucht nach neuen Pfaden. In luftleeren Arealen des Schiffes schmilzt Isaacs Sauerstoffvorrat, während Ihr über Kopf an der Außenhülle entlangspaziert, Gesteinsbrocken ausweicht und Generatoren repariert. Isaacs Habseligkeiten verwaltet Ihr an Terminals, wo Ihr auch Heilmittel, Stasis-Energie und Munition erwerbt. Neue Waffen gibt es nur, wenn Ihr auf Eurem Streifzug entsprechende Schaltpläne findet. Mit seltenen Power Nodes optimiert Ihr an Werkbänken diverse Parameter Eurer Ausrüstung. Soll das Magazin größer werden oder lieber mehr Sauerstoffvorrat? Aggressive Spieler erhöhen die Schussfrequenz, Sammler den Platz im Inventar. Abwägen müsst Ihr auch bei Feindkontakt: Entweder Ihr jagt ganze Magazine in die entstellten Leiber oder Ihr zerlegt sie gezielt. Durch abgetrennte Arme oder Beine ist der Kampf nicht unbedingt zu Ende: Mit den verbleibenden Gliedern schieben sich die blutigen Klumpen weiter in Eure Richtung.

Die Steuerungsmacken früherer Versionen sind Geschichte, lediglich der Wunsch nach einer 180-Grad-Drehung bleibt unerfüllt. Technisch protzt der Weltraumschocker mit grandioser Spielphysik, detaillierten Texturen und tollen Lichtspielereien. Angesichts herrlicher Ekeleffekte fallen ein paar Pixelschatten nicht ins Gewicht. Überall knirscht, schmatzt und dröhnt es, gnadenlos malträtieren die sadistischen Designer Euer Nervenkostüm!

Unsere Version endet nach einem fetten Bosskampf zur Hälfte des Spiels. Deshalb wissen wir nicht, ob "Dead Space" das exzellente Niveau bis zum Ende halten wird. Immerhin verspricht EA noch mehr Puzzles. Wegen akuter Indizierungsgefahr wird's nächste Ausgabe wohl keinen Test geben. *mh*



"SUPER"

Michael Herde

Vieles in "Dead Space" wirkt wie eine Hommage an große Namen aus Science-Fiction und Horror. So erinnert die Spielmechanik an "Resident Evil 4" und der Missionsaufbau an die "Metroid"-Serie. Isaac öffnet neue Pfade und kehrt an bekannte Orte zurück, ohne dass es langweilig wird. Das Setting verbindet die Schockmomente von "Doom 3" mit den Ekeleffekten aus "Event Horizon" und der "Alien"-Reihe. Vor allen Dingen erinnern bis ins Absurde verstümmelte Kreaturen an John Carpenters "Das Ding aus einer anderen Welt". Rollenspiel-Elemente wie das Upgrade-System sowie die Erzählweise via Funk und Logbucheinträge wecken Erinnerungen an "BioShock". "Dead Space" ist mehr als ein brutaler Schocker: Hinter der durchgestylten Geisterbahn steckt ein überraschend intelligentes Spiel mit Tiefgang – Horror in Höchstform!



360 Ob Brustkorb, Wunden oder fleischige Geschwulste: "Dead Space" sieht toll aus.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Survival-Horror**
Termin	**14. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » konkurrenzlos dichte Atmosphäre
- » viele Schockmomente und Ekelkram
- » tiefgründiges Spielsystem
- » motivierende Story

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » teils pixelige Schatten
- » 180-Drehung erwünscht

FAZIT » "Dead Space" tritt die Konkurrenz in den Staub: EA greift bewährte Tugenden großer Genre-Kollegen auf und beeindruckt mit intelligentem Spieldesign sowie derbem Splatter.

FRACTURE™

VERÄNDERE DAS SCHLACHTFELD.
WENDE DIE SCHLACHT.





Ab 10. Oktober kannst du Berge versetzen!
www.fracturegame.eu

DAS SPIEL

WAS BISHER GESCHAH

Der Globale Klimawandel war unumkehrbar. Die Regierungen ergriffen drastische Maßnahmen, um ihre Bürger für den globalen Wandel fit zu machen.

Der Westen der USA, die „Pazifikaner", setzten ganz auf DNA-Manipulation, um sich den wechselnden Umweltbedingungen besser anzupassen. Der Osten, oder „Atlantische Allianz", verließ sich auf die Kybernetik, also die maschinelle und technische Unterstützung des menschlichen Organismus mit Implantaten, um die Bevölkerung vor der Ausrottung zu schützen. Sie erließen Gesetze, um die Menschheit vor den Gefahren der Genmanipulation zu schützen.

Der Konflikt um die Moralethik beider Parteien entbrannte...

Der Krieg im 22. Jahrhundert wird von der „Geländeverformungstechnologie" bestimmt. Spezielle Waffen können den Erdboden verändern und werden auch als Massenvernichtungswaffen eingesetzt. Soldaten können die Geländeverformung jederzeit einsetzen, um Deckung zu schaffen wo vorher keine war, um Hindernisse zu umgehen oder um ihre Feinde auszuschalten. Im Multiplayer-Modus heißt das: das Gelände wird sich ständig ändern, da es von Soldaten beider Parteien stetig manipuliert wird. So entstehen immer völlig neue Multiplayer-Landschaften!





JET BRODY
Sprengstoff-experte, 1st Pioneer Platoon Atlantische Allianz

MISSIONSBRIEFING



Flagge der Atlantischen Allianz

Der Krieg im 22. Jahrhundert wird von der „Geländeverformungstechnologie" bestimmt, welche zur Standardausrüstung aller Soldaten gehört.

Brody, Sie sind unser bester Mann. Sie wurden ausgewählt, um General Sheridan, den Anführer der Pazifikanischen Armee zu finden und dingfest zu machen. Wir haben ein paar unangenehme Fragen für ihn.

Sie werden viele unterschiedliche Waffen auf Ihrer Suche nach General Sheridan finden. Jede davon hat ihre ganz besonderen Fähigkeiten die Ihnen ermöglichen, jede Art von genetisch mutiertem Feind effizient auszuschalten. Lernen Sie diese Fähigkeiten zu schätzen und setzen Sie die Waffen weise ein, Brody!





GENERAL SHERIDAN
Anführer der Armee von Pazifika



DAS IST IHR ZIEL

General Sheridan wird sicher mit seinen Elitesoldaten unterwegs sein. Sie und Ihr Platoon sollten vorsichtig sein. Lassen Sie ihn keinesfalls entwischen!



Flagge der Pazifikaner

SIE ERINNERN SICH DOCH NOCH AN DIE GRUNDAUSBILDUNG, ODER?

Der „Verformer" erlaubt es jedem Soldaten, das Schlachtfeld jederzeit zu ihrem eigenen Vorteil zu verändern. Deckung schaffen, Hindernisse überwinden oder Ihre Feinde aus dem Gleichgewicht bringen. Nichts ist unmöglich!

Sie werden sehen dass Waffen der Atlantischen Allianz und die Waffen der Pazifikaner das Gelände auf verschiedenste Art und Weise verformen und außerdem andere nütliche Eigenschaften haben. Setzen Sie alle Waffen den Umständen entsprechend ein!



Das „Bulldog"-Standardgewehr



Die „Schwarze Witwe"-Haftminenkanone



Der „Bangalore"-Raketenwerfer

ARSENAL

FEINDE

Brody, Sie werden auf Ihrer Mission einem haufen mutierter feindlicher Soldaten der Pazifikaner über den Weg laufen, die allerlei Tricks auf Lager haben. Setzen Sie alle Ihnen verfügbaren Mittel ein, um sie auszuschalten!

MUTIERTER PAZIFIKANISCHER SOLDAT, TYP „HYDRA"
Kann mit verstärkter Beinmuskulatur über 10 Meter hoch springen. Höchst gefährlicher Feind. Bei Sichtkontakt sofort mit allen Mitteln ausschalten!



Alle Waffen in Action sehen auf www.fracturegame.eu!

MULTIPLAYER

Brody, im Rahmen von Übungseinsätzen können jederzeit zwei Platoons von je 12 Soldaten gegeneinander antreten, um neue Taktiken zu trainieren. Machen Sie davon rege Gebrauch! Der Einsatz ist auch über eine Xbox LIVE-Verbindung oder im PlayStation Net möglich. Insbesondere lege ich Ihnen nahe, Ihre Fähigkeiten mit dem Verformer in den Spezial- Multiplayermissionen „Einbruch" und „Ausgrabung" zu verfeinern.

Legen Sie größte Priorität auf das Verformer-Training! Ihre Feinde werden die Verformung in einem solchen Ausmaß gegen Sie verwenden, dass am Ende jeder Schlacht keine Landkarte mehr stimmt.



„AUSGRABUNG"

„EINBRUCH IN DEN BUNKER"



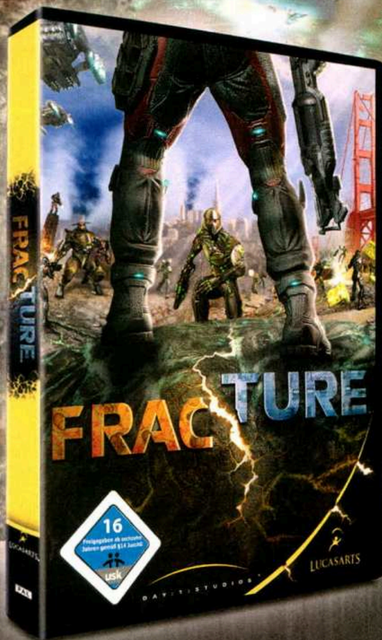


„CAPTURE THE FLAG"

„TEAM DEATHMATCH"



... und viele weitere Modi. Dank Geländeverformung ist kein Multiplayerspiel wie das nächste!



Hol dir jetzt die Demo auf Xbox LIVE oder PlayStation Net!

www.fracturegame.eu

Ab 10. Oktober erhältlich.





PLAYSTATION 3







LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



Abschied auf Raten



Größer, lauter, verspielter: Trotz Rekordflut wandert die Branche nächstes Jahr nach Köln.

Mit Wehmut begann die diesjährige Games Convention in Leipzig. Schließlich sollte Europas größte Spielemesse zum letzten Mal hier stattfinden, bevor 2009 in Köln die gamescom startet (Seite 51). Doch am letzten Messetag wurde nicht nur ein neuer Rekord mit 203.000 Besuchern vermeldet, sondern wider Erwarten auch eine Neuauflage der GC im nächsten Jahr in Leipzig. So buhlen 2009 zwei Messen um unser liebstes Hobby.

Trotz regem Interesse im Vorfeld blieb ein Branchenname der sächsischen Metropole fern. Nintendo glänzte mit Abwesenheit – auch mangels frischer Titel. Microsoft ließ eine Pressekonferenz aus denselben Gründen ausfallen. Die Xbox-Macher waren mit ihrem geschrumpften Stand Anlaufpunkt für Goodie-Jäger und Casual-Spieler. Im Backstage-Bereich durften vorangemeldete Xbox-Live-Goldmitglieder zumindest Hand an "Fable 2" und "Too Human" legen. Quizspieler testeten mit dem "Buzz"-Klon "Scene-It" ihr Wissen, Gesangstalente grölten bei "Lips" ins Mikro. Der allgegenwärtige Casual-Trend setzte sich bei Software-Herstellern wie Ubisoft und Electronic Arts



M!-Redakteur Jan präsentiert den Sieger des ersten "Street Fighter IV"-Turniers: Duc Nguyen Anh (links).

fort. Dennoch gab es mit spielbaren Versionen von "Far Cry 2", "EndWar" oder "Need for Speed Undercover" genug Stoff für Zocker. Sony, der dritte Konsolenhersteller, fuhr das volle Programm auf.

Platzhirsch Sony

Auf der Pressekonferenz wurde die neue PS3 mit 80GB-Festplatte vorgestellt, die das alte Modell seit Ende August ersetzt – Kostenpunkt: 399 Euro. Zusätzlich folgt am 31. Oktober eine Variante mit 160 GB Kapazität, mitgeliefertem Dualshock-3-Controller und Online-Gutschein im Wert von 70 Euro. Sony setzt 449 Euro für dieses Paket an. Offen sind dagegen Preis und Termin des kabellosen Keypads: Die Minitastatur steckt Ihr auf den PS3-Controller, um Tasteneingaben insbesondere im Online-Bereich zu vereinfachen. Fraglich ist die Ergonomie: Sind alle Tasten wirklich gut zu erreichen? Ein neuer Onlinedienst steht mit VidZone ins Haus: Ab Anfang 2009 dürft Ihr Musik und Videos aus einer riesigen Bibliothek gratis über Eure PS3 streamen. Für die Song-Nutzung auf PSP und Handy steht ein geringer Obolus an.

Handheld-Fans merken sich den 15. Oktober vor: Dann kommt die neue PSP (Version 3000) auf den Markt, die sich äußerlich kaum vom Vorgänger unterscheidet. So sind auf den ersten Blick nur geänderte Tastenbeschriftungen erkennbar (aus Home wird das PlayStation-Symbol). Sony verbaute allerdings ein Mikrofon, was zum Beispiel Chats per "Skype" vereinfacht. Reine Zocker freuen sich über einen kontrastreicheren Bildschirm. Hoffentlich verkürzt sich die ohnehin knappe Akkulaufzeit dadurch nicht weiter. Der Preis inklusive Spiel: 199 Euro.

Streicheleinheiten

Eine weitere Weltpremiere stand mit der Haustier-Simulation "EyePet" an. Hier interagiert Ihr mit einem putzigen Affenmännchen, das Ähnlichkeiten zu den erfolgreichen Monchichi-Plüschfiguren aufweist. Dazu richtet Ihr die PlayStation-Eye-Kamera auf einen Tisch aus. Ins aufgenommene Realbild platziert die PS3 das Tierchen, das Ihr mit Handbewegungen streicheln, schubsen oder erschrecken dürft. Es reagiert neugierig auf Gegenstände und erkennt Formen wieder. Der putzige Zeitvertreib kommt Ende 2009.

Die bald erscheinenden Titel "Little Big Planet", "Killzone 2", "Resistance 2" und "MotorStorm: Pacific Rift" standen zum Probespiel parat, stundenlanges Schlangestehen war für eine Runde "Mirror's Edge" angesagt. Natürlich bedient Sony auch ihre europäische Erfolgsmarke: Neben den unzähligen "SingStar"-Neuauflagen ("Vol.3 Party Edition", "Best of Disney", "Turkish Party") werden u.a. "Queen"-Fans mit frischen Downloads aus dem SingStore versorgt. Ein Update macht außerdem die PS3 kompatibel zu PS2-"SingStar"-Titeln.

Passend dazu waren Promis allgegenwärtig: "TV Total"-Lakai Elton tauchte immer wieder bei Sony auf, während DSDS-Sieger Thomas Godoj auf der Activision-Bühne zur neuen "Guitar Hero"-Episode trällerte. Oliver Pocher moderierte bei Midway, Ubisoft präsentierte LaFee, bei dtp trat die Popstars-Girlband Monrose auf.

Retro-Aktiv

Eine erfrischende Abwechslung bildete der Retrobereich der Messe: Beim Atari Bit Byter User Club e.V. oder RetroGames e.V. durften altehrwürdige Homecomputer bzw. Spielautomaten nicht nur bewundert, sondern auch ausprobiert werden. Daneben sorgte die "Space Invaders"-Variante namens "Invaders!" des Künstlers Douglas Edric Stanley für Furore (siehe Extended-Bericht in der nächsten Ausgabe).

Zudem durften die GC-Besucher erstmals "Street Fighter IV" in der Konsolenversion antesten – nicht nur bei Capcom. Auch am MAN!AC-Stand stellten sich Ryu, Ken & Co. pausenlosen Matches, was an allen Messetagen für regen Andrang sorgte. Am Samstag fand bei uns schließlich das erste "Street Fighter IV"-Turnier Deutschlands statt. 64 Teilnehmer duellierten sich bis zum packenden Finale, aus dem Duc Nguyen Anh als Sieger hervorging. Vielen Dank an dieser Stelle an alle Teilnehmer! Resümee: großer Andrang, große Shows, großes Spieleaufgebot – vielleicht auch 2009? *ts*

5 Weltpremieren



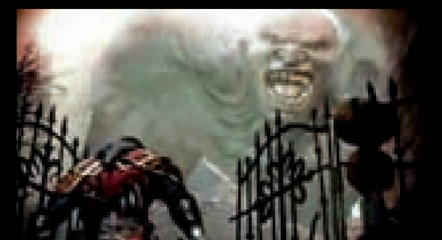
Am 15. Oktober erscheint die PSP 3000 mit Mikrofon und verbessertem Bildschirm.



Das PS3-Keypad schnallt Ihr auf den Controller, um Texteingaben zu beschleunigen.



Wie süß! Die PS3 bekommt mit "EyePet" eine Haustiersim, die PlayStation Eye unterstützt.



Außer einem stimmungsvollen Trailer gab es von Konamis "Lords of Shadow" nichts zu sehen.

Auf Seite 28 lest Ihr alles zum innovativen Abenteuer "Heavy Rain" (rechts).

"Wir sind Punkrock"

Der deutsche Independent-Publisher redspotgames überraschte mit einem GC-Auftritt der besonderen Art.

Dreamcast-Fans haben den Namen redspotgames wahrscheinlich schon gehört: 2007 veröffentlichte die Münchner Firma das Shoot'em-Up "Last Hope" für den kultigen 128-Bitter. Auch im Jahr 2008 halten die Jungs um Geschäftsführer Max Scharl Segas letzter Konsole die Treue: Ende September wird die Dreamcast-Version des Knobelspiels "Wind & Water: Puzzle Battles" erscheinen – alle Infos dazu findet Ihr im Test auf Seite 67.

Die Chaostruppe nutzte die Games Convention 2008 nicht nur, um die Besucher auf ihre Produkte aufmerksam zu machen: Ganz bewusst besetzte man die Gegenposition zu den professionell-seriösen Auftritten von Ubisoft, Konami & Co. – mit viel guter Laune feierten sich die Jungs mit dem roten Punkt ins Herz der Messebesucher.

Unterstützt von hochprozentigem Fusel wurden sämtliche Dezibelbeschränkungen außer Acht gelassen; ebenso verstörend wie umjubelt waren die Auftritte der Hardcore-Elektro-Formationen "Les Trucs" und "gtuk" – die letztgenannte Ein-Mann-Lärmfabrik verzückte mit geliebten 8-Bit-Klängen und schockte mit wildem Gekreische in einen Kinderkassettenrecorder.



Die Ruhe vor dem Sturm: Leuchtende Signalfarben und gemütliche Sitzkissen luden zum Verweilen ein.



Sammlerstück: "Last Hope" schmückte die Vitrine.



Schräger Auftritt: Der Look von "gtuk" passt zur abgedrehten Musik.



Auch das Duo "Les Trucs" erwies sich als wahrer Publikumsmagnet.

Musikalische Kehrtwendung

"Video Games Live" brachte frische Klänge nach Leipzig.

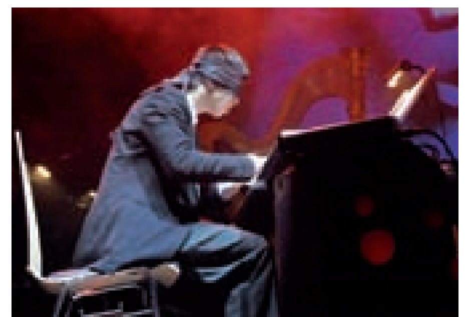
Wer damit gerechnet hatte, wie jedes Jahr zum Auftakt der Games Convention im traditionsreichen Gewandhaus Leipzig ein Klassikkonzert mit orchestral arrangierten Spielesongs zu genießen, der schaute in die Röhre. Die Messe verzichtete 2008 auf die Dienste von Organisator Thomas Böcker, der stattdessen das Chris-Hülsbeck-Konzert "Symphonic Shades" (mehr dazu in MAN!AC 08/08) in Köln veranstaltete – ein Zeichen für die Zukunft?

Die Games Convention holte sich stattdessen Verstärkung aus Übersee und lotste mit "Video Games Live" ein amerikanisches Spektakel nach Deutschland: Dahinter steckt die Idee des Videospiel-Komponisten Tommy Tallarico und des Dirigenten Jack Wall, vertraute Daddel-Klänge aufregend anders zu präsentieren: klassische Orchesterbesetzung samt Chor, garniert mit Lightshow und Videoeinspielungen auf großer Leinwand. Auch das Publikum durfte mitmachen, wenn etwa auf der Bühne "Space Invaders" gezockt wurde oder ein "Frogger"-Duell anstand.

Den Höhepunkt markierten die Solo-Klaviereinlagen des 'Video Game Pianist' Martin Leung, der u.a. ein Medley aus verschiedenen "Final Fantasy"-Teilen spielte. Als Rauswerfer nach stolzen 150 Minuten diente eine rockige "Castlevania"-Interpretation, die überwiegend zufriedene Besucher hinterließ. Nur die Akustik der Arena Leipzig gab Anlass zur Kritik. Dennoch gefiel uns die gelungene Alternative zum traditionellen Ansatz der Vorjahre. Wieso Tommy Tallarico mehrfach 'See you next year' proklamierte, blieb zunächst unklar – bis zum Ende der Messe...



Pompös und mit viel Retro das Programm – geleitet von Dirigent Jack Wall.



Begeisterte die Massen: Pianist Martin Leung spielte das "Mario"-Thema mit verbundenen Augen.



Die Messe Köln richtet vom 9. bis 13. September 2009 die gamescom aus.

Köln vs. Leipzig

Games Convention oder gamescom – wer macht das Rennen?

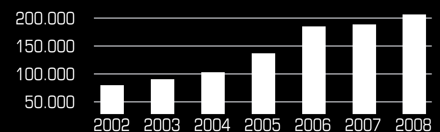
Bereits Ende Februar entschied der Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware (kurz BIU), dass 2009 nicht mehr Leipzig, sondern Köln Standort für Europas Spieleleitmesse sein soll. Der BIU ist der ideelle Träger der Messe, der mit seinen Mitgliedern (u.a. Branchengrößen wie Sony, Microsoft, Nintendo und Activision Blizzard) Leipzig bis 2008 unterstützt hat. Neben dem Standortwechsel ändert sich auch der Name. Die gamescom findet vom 9. bis 13. September 2009 statt und verfolgt dieselben Ziele wie die Games Convention: eine Fachveranstaltung kombiniert mit Publikumsmesse samt 'Gaming Areas' und E-Sport-Bereichen. Ein Schlag ins Gesicht nicht nur für die Leipziger Messe. Schließlich sind mit einer derart großen Veranstaltung auch wirtschaftliche Aspekte verbunden: Zahlreiche Besucher sorgen für ausgebuchte Hotels, eine belebte Innenstadt und eine vollbeschäftigte Gastronomie. Warum bleibt man also nicht im Osten Deutschlands?

Als offizieller Grund für den Umzug nach Köln werden ein größerer Einzugsbereich sowie die bessere Verkehrsanbindung genannt. Weitere Minuspunkte sind für den Verband das stagnierende Wachstum der GC 2007 (nur ein Plus von 1% zum Vorjahr) und der international schlecht erreichbare Flughafen Leipzig. Außerdem seien die Kapazitäten der Messe und der Region bereits erschöpft. Sony geht in Köln gar von 400.000 Besuchern aus – doppelt so viele wie dieses Jahr in Leipzig. Insofern ist Köln als Ballungsgebiet mit etabliertem Messestandort sinnvoll. Doch hinter den Kulissen werden andere Gründe angeführt: Viele Publisher wie Electronic Arts sind in oder um Köln herum ansässig. Allein das spart den Herstellern in Sachen Logistik bares Geld.

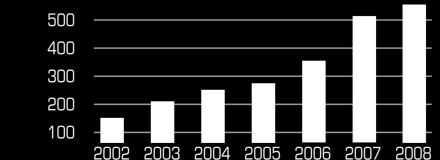
Aufgrund des Erfolgs der GC 2008 will die Leipziger Messe jedoch nicht aufgeben. Auch 2009 wird die Games Convention ausgerichtet. Der Termin steht: 19. bis 23. August. Damit sind die Sachsen zwei Wochen früher am Start als ihre Kölner Konkurrenten. Der BIU dazu: "Es ist (..) sehr bedauerlich, dass man die einstimmige Entscheidung (...), die Branchenmesse an einem anderen Ort weiterzuentwickeln, nicht respektiert." Leipzig sieht sich einer Mammutaufgabe entgegen, denn alle großen Publisher wandern nach Köln ab und wollen nicht beide Messen unterstützen (siehe Kasten rechts). Schlimmstenfalls verkommt die Games Convention zur Handy- und PC-Messe, in der Videospielkonsolen kaum noch eine Rolle spielen. *ts*

Erfolgsstory – die GC in Leipzig

» BESUCHERZAHLEN



» AUSSTELLER



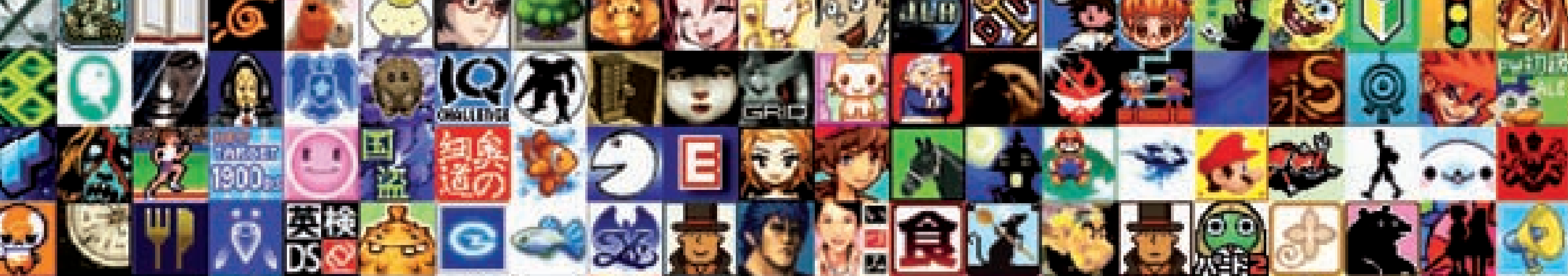
» Auf welcher Messe sind die Austeller 2009?

Hersteller	Köln	Leipzig	unentschlossen	BIU-Mitglied
Activision Blizzard	x			x
Atari	x			x
Capcom			x	
Codemasters			x	
Eidos	x			x
Electronic Arts	x			x
Koch Media	x			x
Konami	x			x
Microsoft	x			x
Midway	x			
Nintendo	x			x
Sega	x			
Sony	x			x
Take 2	x			x
THQ	x			x
Ubisoft	x			x

Stand: 17.09.08

Das Leipziger Messegelände: 2009 ohne Besucheransturm?





1000-mal berührt
DS-ICONS


07
TM
MIND STORM
NANA
英検
1800m
MOG
THE 交渉人
TOP TRUMPS
STAR WARS EPISODE III
TOEIC TEST
味
ATV QUAD FRENZY
Catz
95
医学
Jenga
SHIN CHAN
数検 DS
101
BOT
DS
FIFA
漢
笑

Special Edition
mit Exklusiv-Cover





Die Special Edition von M! (exklusives Cover) bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert, nicht am Kiosk erhältlich und kann nicht nachbestellt werden.*

* Nur für Abonnenten halten wir einen kleinen Vorrat für Nachbestellungen bereit.

WEITERE ABOVORTEILE:



15% GÜNSTIGER
12 AUSGABEN FÜR NUR 45,90 €



FRÜHER ALS AM KIOSK
LIEFERUNG FREI HAUS



JEDERZEIT KÜNDBAR
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! für 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 45,90 Euro**. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich die M! nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de).
Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, Code M!, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

TELEFONISCHE BESTELLUNG:
(089) 85 85 38 45

In-Time Aboservice
Special M!dition
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt unter die audiovisuelle Hülle auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen ebenfalls in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

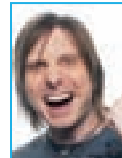
Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



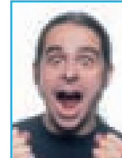
100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80	Sehr gute Spiele
70	Gute Spiele
60	Gut, aber mit Mängeln
50	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30	Mängel überwiegen
20	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
10	Katastrophale Spiele – alles darunter ist "nicht spielbar"

ACHT SPIELE-PROFIS...

...bilden die Besatzung des M!-Testlabors und verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: LittleBigPlanet (PS3)
Hört zurzeit: Metallica – Death Magnetic
NES-Liebling: Super Mario Bros.


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Yakuza 2 (PS2)
Hört zurzeit: Scars on Broadway, ASP
NES-Liebling: Snake Rattle 'n' Roll


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Samba De Amigo (Wii)
Hört zurzeit: C64-SID-Tunes
NES-Liebling: Tetris


"GUT"

Thomas Stuchlik
Experte für: Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit: Civilization Revo. (PS3)
Hört zurzeit: Scars on Broadway
NES-Liebling: The Legend of Zelda


"GEHT SO"

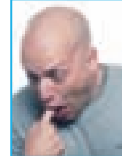
Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Dead Space (360)
Hört zurzeit: I Muvrini
NES-Liebling: Bible Adventures


"LAHM"

Marcus Grüner
Experte für: Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Castle Crashers (360)
Hört zurzeit: Dave Gahan – Hourglass
NES-Liebling: Maniac Mansion


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: LittleBigPlanet (PS3)
Hört zurzeit: ASP – Zaubererbruder
NES-Liebling: Probotector


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Battlefield: Bad C. (PS3)
Hört zurzeit: Led Zeppelin
NES-Liebling: North & South

Fracture

PS3 **360** **Action** 

Wie lässt man ein ungewöhnlich frisches Spiel langweilig und altbacken wirken? Bei den Day 1 Studios ("F.E.A.R." für Xbox 360) kennt man die Antwort und macht den Helden von "Fracture" zum Allerweltsgesicht ohne Ecken und Kanten, dafür aber mit genretypischem High-tech-Anzug. Als Spezialeinheit für taktische Bodenverformung im Kampf gegen die genetikgestählte Pazifikaner-Armee braucht Jet Brody keinen Charme, dafür umso mehr seine kybernetischen Fähigkeiten. Die regenerieren Jets Lebensenergie binnen Sekunden und versorgen ihn mit vielfältigen Missionsinfos und Upgrades während seines Einsatzes.

Im Zentrum des Spiels steht aber nicht Jet Brody, sondern das 'Terrain Deformation' getaufte Feature, das Euch erlaubt, mit diversen Hilfsmitteln die Levelumgebung zu manipulieren. Zur Standardausrüstung zählt der Entrencher, der das Erdreich anhäuft oder absenkt. So schafft Ihr nützliche Deckung vor treffsicheren Feinden und bereitet auf mannigfaltige Weise neue Wege zum Einsatzziel. Durch wiederholten Einsatz sehen die weiträumigen Schlachtfelder schnell aus, als habe ein tollwütiger Maulwurf darin getobt.



PS3 Ihr möchtet in engen Gängen Pazifikaner bekämpfen, ohne Munition zu vergeuden? 'Terrain Deformation' macht's möglich: Auf Knopfdruck hebt sich das Erdreich und zermalmt den Genetik-Fan an der Decke.

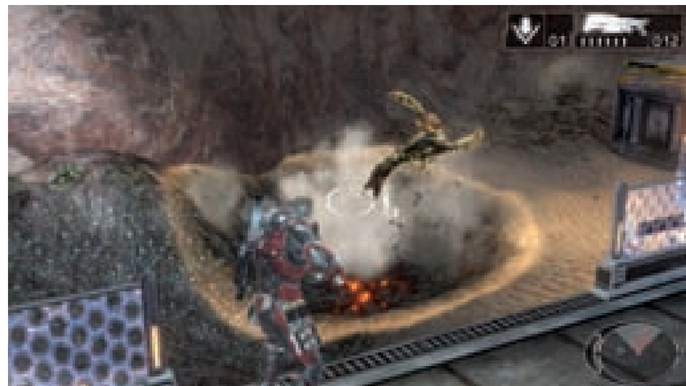
Im Kampf gegen die Truppen des pazifikanischen General Sheridan, der die ehemalige Ostküsten-Allianz angreift und mit einer besonders fiesen Waffe heimsucht, hat Jet diverse Granaten im Gepäck. Neben ihrer tödlichen Sprengkraft lassen sie Hügel und Kuhlen entstehen oder erschaffen ein Gravitationsfeld, das Körper, Gestein und Metallkisten mühelos durch die Luft wirbelt. Hilfreich auch die Stachelgranaten: Meterhohe Steinsäulen wachsen vor Euren Augen aus dem Untergrund und lupfen schwere Gitter, eingestürzte Brücken oder Jet selbst in die Höhe.

Auf und nieder mit Hirn

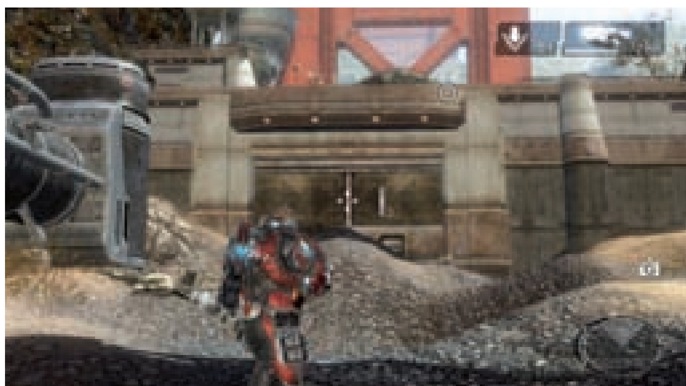
Der in drei Akte unterteilte Kampf gegen die Pazifikaner setzt voll und ganz auf die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Bodenverformung. Immer wieder springen feindliche Hydra-Einheiten in hohem Bogen durch die Luft und feuern zielsicher Raketen auf Euch. Auch die Fußsoldaten agieren meist clever in der sich stetig verändernden Umgebung und bringen Euch immer wieder in Bedrängnis. Zeitgleich zum permanenten Kampf um schützende Hügel erledigt Ihr Eure Aufgaben: Hievt Generatoren in ihren eigenen Schutzschild, blockiert Turbinen und zerquetscht Widersacher in niedrigen Bunkergängen. Die überraschend vielen Hirnschmalzübungen verleihen der Hochglanz-Action Anspruch. Wie über die Mauer kommen und wo den nächsten Durchgang finden? Immer wieder müsst Ihr Euer Vorgehen gewissenhaft planen, sonst erledigt Euch die feindliche Über-



PS3 Präzises Zielen in der Hocke bereitet mitunter Probleme: Mit dem Gegner im roten Visier trefft Ihr häufig nur die Deckung.



PS3 Die flinken Crawler graben sich durch den Erdboden. Gewitzt senkt Jet Brody den Untergrund, legt die Bestie frei und knallt sie ab.



PS3 Immer wieder müsst Ihr überlegen, wie es weitergeht. Hier steht Euer Alter Ego vor einer hohen Mauer, die er nicht sprengen kann...



PS3 ...deshalb türmt Ihr mit dem Entrencher einen Hügel auf und klettert ohne Schwierigkeiten über das Hindernis.



360 Cooles Waffenarsenal: Das Magnetit-Gewehr zaubert fiese Explosionen hervor, die alle beweglichen Objekte aus der Umgebung anziehen und obendrein toll aussehen.

macht und Ihr landet beim letzten Speicherpunkt. Um den immer neuen Herausforderungen gewachsen zu bleiben, erhält auch Jet schrittweise andere Waffen und Fähigkeiten. Aus zaghaften Sprüngen werden alsbald gigantische Hüpfer und Stampfattacken, die den Boden unter Euch erzittern lassen. Wenn sich das erste Mal die widerlichen Crawler durchs Erdreich schieben, stampft Ihr sie frei und brennt ihnen eins mit dem Eisstrahler über, ehe Ihr sie grinsend mit einem Waffenhieb in Stücke schmettert. Selten kommen hingegen die coolen Unterboden-Raketen zum Einsatz, die Ihr auf Knopfdruck detonieren lasst.

Angenehm bunt

Neben den Waffen bieten auch die Widersacher individuelle Stärken und Schwächen, manche sind sogar nur mit kombinierten Kräften zu besiegen. Ungünstig: Die schlichten Anzüge gehen in der knackscharfen Texturumgebung unter, zumal es allerhand zu bestaunen gibt. Schöne Lichteffekte, krachende Explosionen und stimmige Physik-Spielereien verwöhnen das Auge. Gerade die satten Comic-Farben heben "Fracture" positiv vom graubraunen Shooter-Alltag ab.

Auf der Basis aktueller umweltpolitischer Themen erzählt "Fracture" routiniert seine unterhaltsame Geschichte. Die deutsche Sprachausgabe ist gelungen, die Hintergrundmusik unterstreicht die Stimmung, klingt aber zu sehr nach "Star Wars". Ärgerlich: Immer wieder sorgt Jet Brodys Fadenkreuz für vergeudete Munition. Obwohl Ihr das Gesicht Eures Widersachers mit der Zielhilfe anpeilt, verfehlt er sein Opfer und versenkt Munition in Hügel oder Kiste vor der Nase, die angeblich die Schusslinie blockieren.

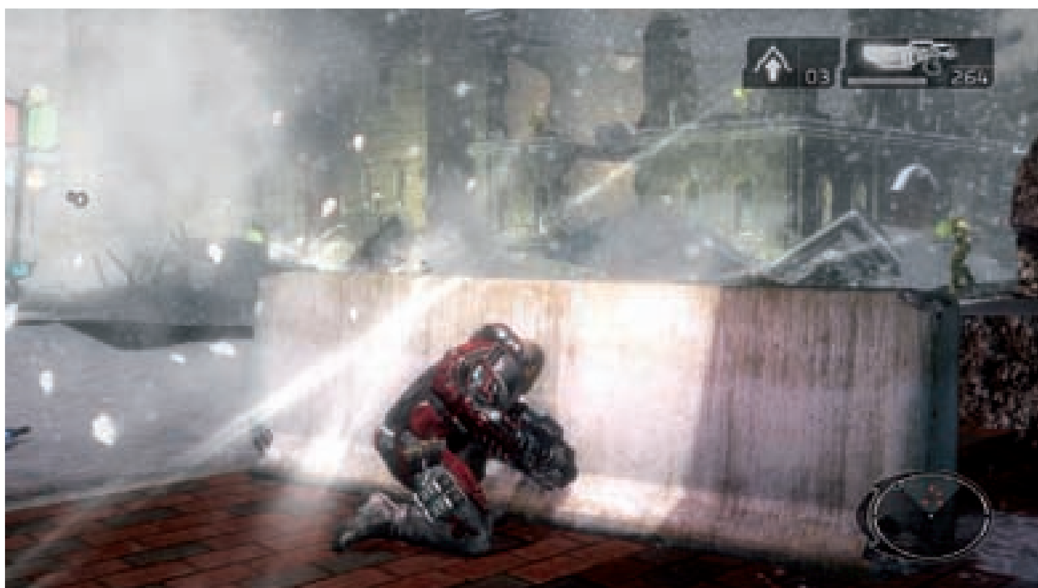
Online treten bis zu zwölf Spieler in diversen Matchvarianten gegen- und miteinander an, die ebenfalls auf taktische 'Terrain Deformation' setzen. *mh*



"SUPER"

Michael Herde

Wie habe ich diesen Tag herbeigesehnt: endlich "Fracture" spielen! Schon immer fand ich die Idee der Bodenverformung reizvoll. Das Endergebnis toppt aber meine Erwartungen und birgt einige Überraschungen in seinen bauchigen Levelschläuchen. Ob extravagante Physik-Spielereien oder gewitzte Kopfnüsse – in Jet Brodys Abenteuer sprießen sie mancherorts wie Pilze aus dem Boden. Auf der technischen Seite ist "Fracture" ebenfalls in Bestform. Egal, wie viel sich auf dem Bildschirm tummelt, das Spiel leistet sich kaum Ruckler und protzt mit fetten Explosionen, herumwirbelnden Teilchen und kraftvoller Beleuchtung. Nur in Innenräumen und im Nahkampf fehlen ein paar Details. Das Problem mit der Zielsteuerung ist zwar ärgerlich, vermiesen lasse ich mir die Freude an "Fracture" dadurch aber nicht. Zu packend und frisch spielt sich der Kampf gegen die Pazifikaner. auch.



360 Inmitten dieses Schneegestöbers tobt der Krieg gegen die Pazifikaner. Meist werdet Ihr von mehreren Seiten angegriffen, geht also rechtzeitig in Deckung, um den Energieschild aufzuladen.

Entwickler	**Day 1 Studios, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**9. Oktober**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» unterteilt in 3 Akte und Schauplätze
» frisches Bodenverformung-Feature
» installiert 2 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**83**
Multiplayer	**8 von 10**	
Grafik	**9 von 10**	
Sound	**8 von 10**	

FAZIT » Taktische Action auf Speed: "Fracture" bringt Bewegung ins Action-Genre und begeistert mit toller Technik.

Samba De Amigo

Wii **Geschicklichkeit**



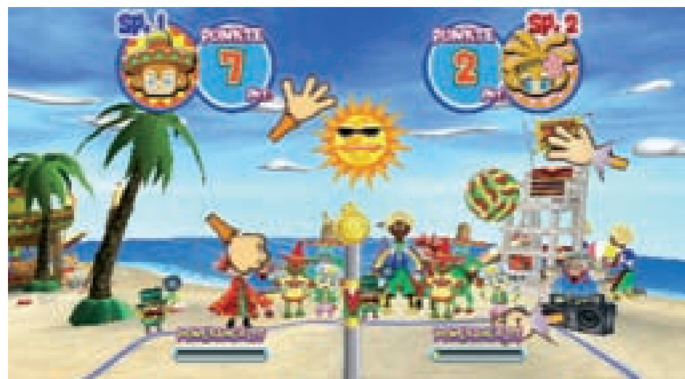
Wii Rasselaffe Amigo freut sich über den Besuch der Sega-Kollegen: Arbeitet Ihr Euch im Karriere-Modus weit genug voran, schüttelt Ihr die Maracas auch mal zusammen mit Igel Sonic und Weltraum-Reporterin Ulala.

Mit 140 Euro war "Samba de Amigo" 2000 das teuerste Spiel der Dreamcast-Ära, brachte dafür aber viel gute Laune und Partyspaß in die gute Stube. Außerdem kann man es als Quasi-Prototypen des Wii bezeichnen – mit den dazugehörigen Maracas wurde kräftig Handarbeit geleistet. Da verwundert es, dass Sega fast zwei Jahre gebraucht hat, um eine zünftige Neuauflage in die Regale zu bringen.

Schütteln mit Schwung

Das einfache Konzept blieb unverändert: Passend zur Musik fliegen bunte Kugeln aus der Bildmitte auf sechs Markierungen zu und müssen zeitgenau 'weggerasselt' werden. Was im Original durch die Höhenabfrage der Maracas geschah, wird nun auf Remote- und Nunchuk-Bewegungen umgedeutet. Ihr neigt die Wii-Controller nach oben, vorne und unten, um die richtige Stellung zu treffen. In der Praxis entstehen so Bewegungsabläufe, die dem alten Vorbild angemessen nahekommen. Einige Kompromisse lassen sich jedoch nicht übersehen: Die Abfrage der Controller nimmt es zu Euren Gunsten mit der Genauigkeit nicht immer so genau und fühlt sich so gelegentlich schwammig an. Negativ wirkt sich das zum Glück kaum aus, nur beim gelegentlichen Posen fallen einige Kombinationen schwer.

Findet Ihr Euch damit ab, rasselt es sich unbeschwert und launig: Die stimmige Songauswahl hat kaum Durchhänger (und wird durch ein Download-Angebot erweitert), kunterbunte Szenarien und skurrile Charaktere sorgen für Sommerlaune. Eine Reihe Minispiele liefert zudem solide, wenn auch unspektakuläre Abwechslung vom Standard-Modus. Den Charme des Originals kann das Wii-"Samba De Amigo" nicht ganz erreichen, mehr Spaß als die x-te Tanzmattenrunde liefert es aber allemal. *us*





Wii Zur Auflockerung dienen launige Minispiele: Das Volleyball-Match erfordert viel Koordination, das Maulwurf-Kloppen schnelle Reaktionen.

RASSEL-SPASS

Für einen zusätzlichen Schuss Authentizität gönnt Ihr Euch die Maracas-Aufsätze von Speed Link. Auch wenn sie etwas klobig gerieten, gefallen sie durch das lautstarke Rasseln. Entweder legt Ihr 20 Euro für das Zubehör einzeln hin (wahlweise passend für zwei Remotes oder Remote und Nunchuk) oder Ihr haltet nach der Kombipackung inklusive Spiel für etwa 65 Euro Ausschau.



DIE SONGS

Arriba Allez – Bellini
Asereje – Las Ketchup*
Baila Me – Gipsy Kings
Bamboleo – Gipsy Kings
Borriquito – Charo
Cha Cha – Chelo
Como Ves – Ozomatli
Conga – Miami Sound Machine*
Do It Well – Jennifer Lopez*
El Mambo – Solemar
El Ritmo Tropical – Dixie's Gang*
Groove Is In the Heart – Dee Lite
Hot Hot Hot – Arrow*
Jump in the Line – Harry Belafonte*
La Bamba – Ritchie Valens*
Livin' La Vida Loca – Ricky Martin*
Low Rider – War
Macarena – Los Del Rio*
Magalenha – Bellini and Mondonca Do Rio
Mambo Beat – Perez Prado*
Mambo No. 5 – Lou Bega*
Mambo No. 8 – Perez Prado
Mas Que Nada – Jorge Ben*
Mexican Flyer – Ken Woodman*
Oye Como Va – Santana*
Papa Loves Mambo – Perry Como*
Pon de Replay – Rihanna
Ran Kan Ran – Tito Puento*
Salome – Chayanne*
Samba De Amigo – Bellini
Samba de Janeiro – Bellini
Smooth – Santana*
Solo Tu – WaveGroup
Soul Bossa Nova – Quincy Jones
Sway – Gimbel and Ruiz*
Take On Me – Reel Big Fish
Tango With Me – WaveGroup
Tequila – Chuck Rio*
The Cup of Life – Ricky Martin*
The Theme of Rocky – Bill Conti*
Tubthumping – Chumbawumba*
Un Aguardiente – WaveGroup
Vamos A Carnaval – WaveMaster*
Volare – Gypsy Kings

* Cover-Versionen



"GUT"

Ulrich Steppberger

"Samba de Amigo" gehört zu meinen Dreamcast-Lieblingen, umso glücklicher bin ich über die Wiederauferstehung. Ohne echte Maracas fühlt sich das Ganze weniger 'echt' an, doch insgesamt bin ich mit der Wii-Steuerung zufrieden, schließlich werden Fehler großzügig aufgefangen. Die mitgelieferten Songs sind prima und Gastauftritte alter Sega-Stars machen Freude – die Rasselei muss man einfach lieb haben. Nur einen Wunsch habe ich: Wenn Downloadlieder schon Geld kosten, dann bitte auch ein paar Musik-Oldies hauseigener Serien anbieten.

Entwickler	**Gearbox, USA**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler,**
Sprache: englisch, Text: einstellbar

» 44 Songs auf Disc, weitere zum Download
» Karriere-Modus, 7 Minispiele
» Steuerung auch wahlweise mit 2 Remotes

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**80**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » Launiges Musikspiel mit stimmungsvollen Songs und witziger Kontrolle, die überraschend gut funktioniert.

Baja: Edge of Control

PS3 **360** **Rennspiel** 

Fernab von Asphalt und Boxenludern wird auch gerast: Der Gegenentwurf zur geschniegelten Formel-1-Welt nennt sich "Baja" und schickt vierrädrige Offroad-Vehikel in die Wüsten. THQ bewegt sich gerne in holprigem Gelände ("MX vs. ATV" lässt grüßen) und schnappte sich die Lizenz zum Querfeldein-Geschehen. Neben gewöhnlichen Rennen locken nach Zeit bewertete Rallyes, Hill Climbs mit abenteuerlichen Anstiegen und Gefällen sowie als Krönung echte Baja-Läufe. Letztere zeichnen sich dadurch aus, dass Ihr bis zu drei Stunden über sich nicht wiederholendes Terrain schaukelt. Abgesehen davon gibt es wenig Originelles zu finden, besonders die Karriere ist vollgestopft mit biederem und oft überflüssigem Menükram.

Das wäre nicht weiter störend, wenn die Rennen überzeugen könnten. Allerdings sorgen CPU-Gegner, die stur auf ihrer Linie beharren und Euch oft einfach davonfahren, für Ärger. Dazu gesellt sich eine farbarme und nur begrenzt detaillierte Optik, die auf der Xbox 360 zumindest flüssig läuft, während die PS3-Grafik mit Dauerruckeln erschreckt. Das erinnert frappierend an "MX vs. ATV Unleashed", und siehe da – hinter dem Entwickler 2XL Games stecken viele der damaligen Beteiligten. Am ärgerlichsten ist jedoch das bockige Fahrverhalten Eurer Vehikel, das Euch tatsächlich gerne an die "Edge of Control" führt. Höhere Fahrzeugklassen sind zwar besser zu handhaben, doch müssen diese in der Karriere natürlich erst gewonnen werden – und ob der zähe Einstieg dazu motiviert, ist fraglich. *us*



"LAHM"

Ulrich Steppberger

Was für eine vergebene Chance: Endlich mal ein Offroad-Spiel, das nicht den üblichen "MX vs. ATV"-Kram aufwärmt, das hätte Potenzial gehabt. Und dann kommt dabei so etwas raus wie "Baja". Schade, denn der Umfang stimmt und die Technik auf der Xbox 360 ist okay. Simulationsansatz hin oder her – wirklich Spaß macht das schwierige und unhandliche Gerase höchstens Fahrern, die viel Geduld mitbringen. Einen Rüffel bekommt die PS3-Fassung: So gravierende Optik-Schwächen dürfen heute bei Multi-Plattform-Entwicklungen nicht mehr vorkommen.



360 Microsoft-Piloten tuckern wenigstens flüssig durch die Pampa, PS3-Fahrer können da nur neidisch dreinblicken.

Entwickler	**2XL Games, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 9 Umgebungen mit mehreren Kursen
- 8 Fahrzeugklassen
- Rennen dauern bis zu 3 Stunden
- **PS3 vs. 360:** Auf PS3 sieht es schwächer aus und ruckelt zudem dauerhaft.

SPIELSPASS

		PS3
Singleplayer	5 von 10	**58**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

		360
Singleplayer	6 von 10	**62**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » An sich interessante Offroad-Flitzerei, die an mäßiger Grafik und nerviger Steuerung scheitert.

Infinite Undiscovery

360 Action-Rollenspiel 



360 Nur selten seid Ihr gemeinsam mit mehreren Teams in einem Areal unterwegs. Bei effektgeladenen Massenschlachten läuft "Infinite Undiscovery" zu epischer Hochform auf.

Endlich riecht es im RPG-Lager der Xbox 360 mal wieder nach Kirschblüten und rohem Fisch. Noch vor "The Last Remnant", "Star Ocean: The Last Hope" und "FF XIII" erscheint "Infinite Undiscovery". Der Titel trügt: Den Hauptteil des Spiels machen nämlich nicht etwa ausgedehnte Entdeckungstouren aus, sondern das solide Combo-Kampfsystem. Hauptcharakter Capell, ein kämpfender Barde, verfügt über je eine Taste für schnelle oder kräftige Hiebe, Combos und längeres Drücken lösen effektreiche Spezialangriffe aus.

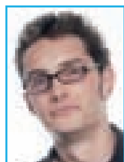
Tote Welt in Ketten

Nach einem chaotischen Start in einem Kerker und der nervigen Flucht durch einen nächtlichen Wald setzt Euch das Spiel nur selten unfairen Kämpfen aus. Standardgefechte gegen Geharnischte, Harpyien oder Brummbären machen Laune und ein Trefferzähler motiviert trefflich. Ungünstig gestaltet sich dagegen die Heilung verletzter Charaktere. Entweder Ihr ruft per Y-Taste um Hilfe und hofft auf den leider unzuverlässigen Beistand Eurer Gefährten oder Ihr durchsucht den Rucksack. Da das Spiel hierbei nicht pausiert, müsst Ihr erst hektisch nach einem sicheren Eckchen suchen, bevor Ihr Heil-Items hervorkramen könnt – dann ist es meistens zu spät. Spezielle Aktionen wie Bogenschüsse, die Kommunikation mit Tieren oder die Herstellung von Items laufen ebenfalls über Capells Kameraden, deren Fähigkeiten Ihr Euch auf Wunsch ausleiht. Aus fast 20 archetypischen Mitstreitern stellt Ihr bis zu drei Viererteams zusammen, von denen Ihr lediglich die Hauptgruppe direkt steuert. So durchquert Ihr mit der Befreiungsarmee des heldenhaften Siegmund – einem mysteriösen Doppelgänger von Capell – Plateaus, Wüsten und uralte Ruinenfelder. Alles Bestandteile einer seltsam unbelebt wirkenden Welt, in der ein finsterer Ritterorden den Mond an die Erde gekettet hat.

Diese Hintergrundgeschichte würde genügend Raum für Epik und liebevolle Details bieten. Doch allzu oft wisst Ihr nach einer Zwischensequenz nicht mehr, wo es weitergeht, quälen Euch ewig gleiche Puzzle- und Dungeon-Abschnitte oder Ihr ärgert Euch über Such- und Beschützer-Quests. Insgesamt wirkt "Infinite Undiscovery" oft schlicht unfertig. Anders ist es nicht zu erklären, dass am Ende der ersten und am Anfang der zweiten DVD für mehrere Stunden die Sprachausgabe fehlt und manche Meldungen mit Blindtext angezeigt werden. So sind es viele kleine Mängel und ein generell uninspiriert wirkendes Design, die das Potenzial dieses Titels sträflich verschwenden. *mw*



360 Die Architektur der Städte entschädigt Euch für deren geringe Anzahl.



Max Wildgruber

"GEHT SO"

Der Titel sollte "Unfinished Undiscovery" lauten! Knapp 20 Stunden Spielzeit erscheinen mir kaum "Infinite" und bis auf ein paar Schatzkisten, versteckte Räume und Nebenquests gibt es nicht viel zu "Undiscovern". Schade, dass Tri-Ace dieses Spiel ein gefühltes halbes Jahr vor seiner Fertigstellung veröffentlicht hat. Die solide Story und das flotte Kampfsystem hätten mehr Sorgfalt verdient! Wenn diese aber nur genutzt werden, mich mit ewig gleichen Schalterrätseln, Botengängen und ereignislosen Reisepassagen zu langweilen, wirkt das hingeschludert. So viele Details nerven: Wieso ist die Sprachausgabe nicht komplett? Und apropos: Wieso sind so viele Charaktere Bauchredner und sprechen, ohne die Lippen zu bewegen? So bleibt ein nettes Actionspektakel mit fast 20 bunten Fantasy-Freischärlern, deren Potenzial unnötig verheizt wurde.

Entwickler	**Square Enix/ Tri-Ace, Japan**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

» 18 Partymitglieder
» simples Action-Kampfsystem mit Combos und Team-Manövern
» heroischer Soundtrack und effektgeladene Kämpfe vs. hakelige Animationen

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

70

FAZIT » Flottes Action-RPG, das sein episches Potenzial wegen vieler unnötiger Schwächen und Schlampereien nicht entfalten kann.

Crazy Machines

DS **Action Adventure**

Schon blöd, wenn die Kopie vor dem Original auf den Markt kommt: Das PC-Spiel "Crazy Machines" erschien bereits 2004 und brachte die Köpfe deutscher Computerspieler mit vertrackten Experimenten zum Rauchen. Im März dieses Jahres erschien mit dem DS-Titel "Clever! Das Spiel das Wissen schafft" eine fast identische Kopie des PC-"Crazy Machines". Wer beim Anblick von "Crazy Machines" für DS also vorschnell das Wort 'Klon' in den Mund nimmt, möge seine Zunge hüten – es sei denn, er hat das PC-Game "The Incredible Machine" aus den frühen 90ern im Hinterkopf.

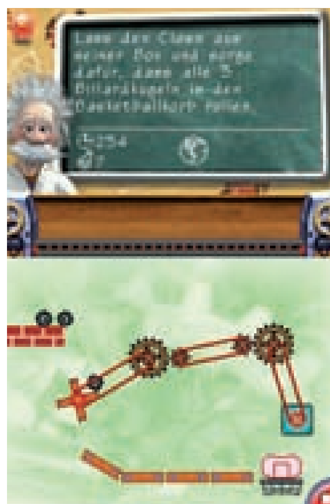
Das Spielprinzip des runderneuerten Knobelklassikers ist rasch erklärt. Um ein bestimmtes Ziel zu erreichen (z.B. Kugel in Korb, Kerze aus, Blume gegossen), müssen Kettenreaktionen ausgelöst werden: Ein Ball stößt einen Dominostein um, der rempelt einen Eimer an, der Eimer löst ein Katapult aus und so weiter. Diese Versuchsaufbauten sind nie ganz vollständig – Eure Aufgabe ist es, mit zig Bauteilen die Kettenreaktion zu ermöglichen; dabei kommen die unterschiedlichsten Gesetze der Physik zum Tragen. In den 'Action'-Prüfungen müsst Ihr zusätzliche Elemente aktivieren: Pustet ins Mikro, um einen Ventilator anzutreiben oder tippt eine Billardkugel mit dem Stylus an. Ein Editor für eigene Experimente (inkl. Wi-Fi-Übertragung) fehlt ebenso wenig wie ein hilfreiches Tutorial. *ms*



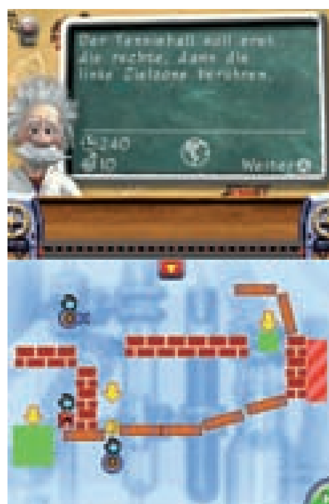
"GUT"

Matthias Schmid

"Crazy Machines" habe ich schon auf dem PC gemocht, dementsprechend gespannt war ich auf die DS-Fassung. Meine Erwartungen wurden nicht enttäuscht – trotz des kleinen Displays sind die Bauteile gut zu erkennen und die Übersicht nie gefährdet. Lediglich das Holen der neuer Elemente aus dem oberen Schirm nervt auf Dauer. Wer seine grauen Zellen gerne bei Sudoku & Co. strapaziert, liegt mit "Crazy Machines" goldrichtig. Auch für zwischendurch ist die Einteilung in einzelne Happen (= Experimente) ideal. Die neuartigen Action-Aufgaben runden den familientauglichen Denkspaß ab.



DS Ganz einfach: Tippt die Billardkugeln an, damit sie rechts zum Korb rollen.



DS Mikrofon-Check: Bewegt den Tennisball mit der Kraft Eurer Lungen.

Entwickler **FAKT Software, Deutschland**
Hersteller **dtp**
Termin **10. Oktober**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (offline), Text: einstellbar**

- » Spielprinzip stammt von "The Incredible Machine" aus dem Jahre 1992
- » Action-Modus nutzt DS-Features voll
- » Baukasten für eigene Experimente
- » neue Bauteile warten im Drop-Down-Menü

SPIELSPASS

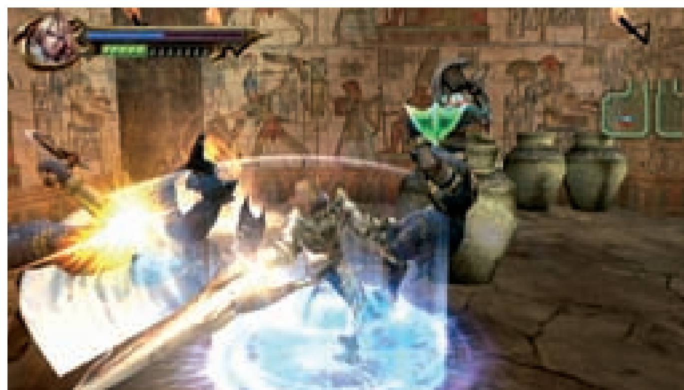
Singleplayer	8 von 10	**75**
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 10	
Sound	3 von 10	

FAZIT » Sympathischer Physik-Baukasten für Denksportler; der Stylus fungiert wie eine PC-Maus, die DS-Features werden gut genutzt.

Soulcalibur Legends

Wii **Action**

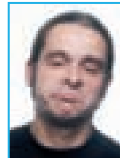
Viele haben es versucht, die meisten sind gescheitert. Die Rede ist von Beat'em-Up-Helden, die bekannte Genrepfade verließen, um in die große weite Actionwelt zu ziehen. Sub-Zeros erster Versuch ("Mortal Kombat Mythologies") ging in die Hose, Nina "Tekken" Williams ("Death by Degrees") machte es nicht viel besser. Diesmal zücken die "Soulcalibur"-Recken rund um Hauptfigur Siegfried ihre Klingen und schnetzeln sich durch die Monsterbrut einer mittelalterlichen Welt. Gekämpft wird ausschließlich mit der Remote: Je nach Schwung- und Hiebrichtung deckt Ihr Feinde mit bekannten Moves aus den Beat'em-Ups ein. Sämtliche Levels sind äußerst simpel aufgebaut: Habt Ihr alle Feinde eines Raumes zerbröselt, verschwindet eine Barriere und Ihr dürft vorrücken. Zwar seid Ihr in den engen Arealen stets allein unterwegs, auf Knopfdruck dürft Ihr Euren Streiter aber durch einen Kollegen ersetzen – der springt dann buchstäblich in die Bresche. Wer fleißig (Boss-)Gegner plättet, freut sich alsbald über neue Helden. *ms*



Wii Auf Knopfdruck schröpft Siegfried die eigene Seelenleiste und packt einen Special Move aus. Die Gegner in den ägyptischen Katakomben erinnern stark an Lizardman.



Wii Manche Levels wecken im Zweispieler-Modus fast schon Retrogefühle: Derart vermatschte Texturen erinnern an die gute alte N64-Zeit.



"LAHM"

Matthias Schmid

Da hat sich Ubisoft was eingebrockt: Im Paket mit den europäischen Veröffentlichungsrechten für die Prügelperle "Soulcalibur IV" erwarb der Publisher die Actiongurke "Soulcalibur Legends". Trotz der charismatischen Kämpfer enttäuscht es auf ganzer Linie: Blöde Gegner watscheln durch matschig texturierte Areale und harren ihrer Exekution, eine hanebüchene Story umrahmt das eintönige Gekloppe. Das Sahnehäubchen ist das Leveldesign – wir vermuten, dass sich ein blinder Affe ins 'Project Soul'-Entwicklerteam geschlichen und alle Schauplätze entworfen hat. Einzig die gelungene Schwungsteuerung hievt den Titel zurück ins Mittelmaß.

Entwickler **Namco-Bandai, Japan**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (offline), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » blutloses Actiongemetzel – fast ohne Rätselballast
- » 7 spielbare Charaktere, darunter Lloyd Irving aus der "Tales"-Reihe
- » Zweispieler-Modus gegeneinander und kooperativ spielbar

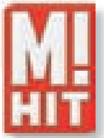
SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	**48**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Mittelmaß macht wenig Spaß: grafisch biederes Hack'n'Slay mit netter Steuerung, aber drögem Leveldesign.

Wario Land: The Shake Dimension

Wii Jump'n'Run





Wii Überraschend knifflig: Wer sich bei den letzten Bossen die Angriffsmuster nicht merkt, hat keine Chance.

Auf Konsolen ist Wario nie richtig in Fahrt gekommen. Während seine Game-Boy-Abenteuer in Sachen Einfallsreichtum Vollgas gaben, geriet der Innovationsmotor beim GameCube-Ableger "Wario World" ins Stottern. Neuerdings geht der Trend in die entgegengesetzte Richtung, zumindest qualitativ: Der DS-Kostümball "Wario: Master of Disguise" konnte nicht an ältere Spiele anknüpfen. Mit "Wario Land: The Shake Dimension" unternimmt der cholerische Hüpfheld hingegen seinen stärksten Konsolen-Ausflug.

100% Retro

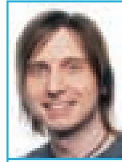
"Bevor wir ein unspektakuläres 3D-Abenteuer zusammenschustern, machen wir lieber ein zauberhaftes Bitmap-Spiel." So ähnlich müssen die Überlegungen von Entwickler-Neuling Good Feel gelautet haben. Und die Rechnung geht auf: Wario sah dank abgefahrener Animationen nie besser aus, die abwechslungsreichen Hintergründe versprühen ein herrliches Retro-Flair.

Dazu passt auch, dass die Fernbedienung beim Zocken wie ein NES-Controller in Euren Händen liegt. Gerannt, gesprungen und gerempelt wird folglich über klassische Steuerkreuz- bzw. Buttonkommandos. Hinzu kommen einige Bewegungs-Gimmicks, die sich aber nie in den Vordergrund drängen. Durch einen Remote-Rüttler etwa lässt Wario die Erde beben und beeinflusst so die unmittelbare Umgebung oder setzt Gegner außer Gefecht. Habt Ihr Euch einen betäubten Gegner geschnappt, bestimmt Ihr den Abwurfwinkel durch Neigungen der Steuereinheit. Mit derselben Technik steuert Ihr auch die zahlreichen Vehikel wie U-Boot, Einrad oder Raumschiff. Das Plündern von Geldsäcken wiederum erfolgt durch wildes Schütteln der Fernbedienung.

Backtracking

Am Ende eines jeden Levels wartet eine Fee darauf, von Euch aus ihrem Käfig befreit zu werden. Habt Ihr das geschafft, heißt es zurück zum Levelanfang – teils über bekannte Routen, teils durch alternative Abschnitte. Das dabei auferlegte Zeitlimit ist gnädig, trotzdem empfiehlt sich der Einsatz von Beschleunigungs-Boxen. Diese lassen Euch wie Sonic herumrasen und Hindernisse einreißen. Sobald Ihr jedoch gegen ein festes Hindernis stoßt, ist Euer Sprint beendet.

Das Hauptaugenmerk liegt bei "The Shake Dimension" – wie bei jedem Wario-Spiel – nicht auf anspruchsvollen Hüpfeinlagen oder Geschicklichkeitspassagen. Vielmehr steht das Erforschen der verzweigten Stages, das Aufstöbern von Schätzen und der Einsatz von Warios Fähigkeiten im Vordergrund. Letztere fallen im Vergleich zu den Game-Boy-Abenteuern allerdings geringer aus: Das Adaptieren von gegnerischen Fähigkeiten ist nur noch selten möglich. Witzige Ideen gibt es trotzdem zuhauf – lasst Euch überraschen! *ak*



Oliver Schultes

"GUT"

"The Shake Dimension" weckt Erinnerungen an selige SNES-Zeiten; an eine Epoche, in der liebevoll gestaltete 2D-Hüpfer an der Tagesordnung waren. Die Genialität eines "Yoshi's Island" oder die Komplexität eines "Wario Land 4" wird nicht erreicht, trotzdem macht die Wii-Hüpferei Laune. An den Animationen und den farbenfrohen Hintergründen kann ich mich nicht sattsehen. Die Qualität des Spiels muss sich jedoch nicht hinter der schillernden Retro-Fassade verstecken. Ich rate übrigens davon ab, blind durch die Levels zu flitzen – erstens habt Ihr das Spiel sonst zu schnell durch, zweitens macht das Aufstöbern der Schätze einen wesentlichen Reiz aus. Enttäuscht bin ich von der Einbindung der (größtenteils langweiligen) Gegner, deren Fähigkeiten Ihr nur selten benötigt. Dafür gehören die Bosse zum Besten, was das Genre zu bieten hat.



Wii Achtung, Rutschgefahr! Die Animationen von Wario würden sich auch in einem Zeichentrickfilm gut machen.

Entwickler	**Good Feel, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- » in jedem Level gibt es zusätzliche Aufgaben (Zeitlimit einhalten, keinen Schaden nehmen, bestimmte Gegner besiegen)
- » versteckte Stages
- » freispielbare Musikstücke

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Recht kurzes, dafür umso unterhaltsameres Old-School-Jump'n'Run mit witzigen Animationen und charmanter Bitmap-Optik.**

Spore: Wilde Kreaturen

DS Action-Adventure 

Im Vergleich zur PC-Version der Alles-Simulation "Spore" konzentriert sich die DS-Fassung nur auf einen Teilaspekt – die Kreaturen. Ihr beginnt mit einem primitiven Lebewesen, das erstmals Land betritt. Der neue Lebensraum erfordert Umstellung: So braucht Ihr Füße zur Fortbewegung, ein Maul zum Fressen und kräftige Arme, um Euch zu wehren. Deshalb sucht Ihr das nächste Nest auf: Hier editiert Ihr Eure Kreatur nach Belieben und baut verschiedene Körperteile an. So wird aus dem Tierchen schnell ein gefräßiges Raubtier, ein flinker Pflanzenfresser oder ein baumartiges Ungetüm mit sechs Armen. Praktischerweise lassen sich 12 Kreaturen auf dem Modul speichern und jederzeit im Spiel einsetzen. Deren Spezialfähigkeiten helfen Euch bei zahlreichen Aufgaben auf sechs Planeten. So sucht Ihr nach Raumschiffteilen, beweist Euch im Weitwurf oder befreit bestimmte Spezies. Zusätzlich freundet Ihr Euch mit den Bewohnern der Inseln an – ausgiebiges Streicheln und erfolgreich bestandene Tanz-Minispiele sind dazu Voraussetzung. Dann geben Euch die Kerlchen neue Teile oder helfen in Kämpfen aus. Feindliche Kreaturen greift Ihr mit Stylus-Strichen und Spezialattacken an – Letztere stehen Euch aber nur mit entprechenden Körperteilen zur Verfügung. Schüttelt Früchte vom Baum oder fresst Eure Kameraden, um Energie zu regenerieren. Optisch erinnert "Spore" dank Patchwork-Stil an die "Paper Mario"-Reihe. *ts*



Thomas Stuchlik

"GEHT SO"

Leider wurde das DS-"Spore" nicht die erwartete Sandbox-Offenbarung. Stattdessen bekommt Ihr ein nettes Action-Abenteuer, in dem Ihr die Spielfigur selbst gestaltet. Der Kreaturen-Editor ist der einzige Motivationsfaktor, denn ansonsten erledigt Ihr Aufgaben nach Schema F. Über blockige Texturen sehe ich noch hinweg, aber die eingeschränkte Sicht nervt. Die gelungene Stylus-Steuerung macht das plumpe Kampfsystem nicht wett – allzu oft hängt der Sieg vom Zufall ab. Unterm Strich bleibt ein netter Zeitvertreib ohne Langzeitmotivation.



DS Für neue Freundschaften ruft Ihr Kreaturen, streichelt sie und tanzt mit ihnen.

Entwickler	**Maxis, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Text: deutsch**

- » gestaltet Eure Kreatur in 7 Kategorien von den Augen bis zu den Füßen
- » 12 Lebewesen speicherbar
- » 6 linear erforschbare Planeten
- » neue Körperteile bringen Fähigkeiten

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**70**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Das lineare Abenteuer hebt sich dank des durchdachten Kreaturen-Editors vom Abenteuer-Einerlei ab.

Viva Piñata: Chaos im Paradies

360 **Simulation** 



360 Ist der Garten erst einmal auf Maximalgröße gewachsen, steigen die Probleme: Der Platz wird schnell knapp und Störenfriede wuseln durchs Revier.

Ende des Jahres startet Microsoft mit Karaoke, Kamera- und Ratespielen eine neue Attacke auf die Casual-Gamer-Front. Doch schon vor zwei Jahren gab es den ersten Versuch, neue Käuferschichten zu erschließen. Speerspitze dieser Bewegung war das kunterbunte "Viva Piñata" von Rare, die damit ihr bislang gelungenstes Xbox-360-Spiel lieferten. Die angepeilte Zielgruppe interessierte es trotzdem wenig und das Stammpublikum blieb angesichts der putzigen Optik fern. So schnell gibt Microsoft aber nicht auf, deshalb steht nun mit "Chaos im Paradies" die Fortsetzung im Laden.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Ich mochte die knuffigen Pappetierchen schon immer. Allerdings fällt es mir schwer, dem "Chaos im Paradies" ein uneingeschränktes Lob auszusprechen. Für sich betrachtet ist das Gewusel im Garten ein großer Spaß, der sich angenehm vom üblichen Krach-Bumm abhebt. Dazu wurden einige Probleme des Erstlings wie die umständliche Handhabung verbessert. Aber das ist mir nicht genug: Sachen wie neue Tierarten, Piñata-Rennen und Online-Multiplayer sind nett, machen aber den Kohl nicht fett. Doch da spricht die Enttäuschung eines Fans aus mir: "Viva Piñata" ist und bleibt ein feines Spiel – nur hätte ich mir mehr Einfallsreichtum erhofft.

Im Reich der Pappetiere

Die unterscheidet sich kaum vom Original: Wieder habt Ihr die Obhut über ein Stück Garten, das Ihr hegt und pflegt, um allerlei Piñatas anzulocken. Dazu sät Ihr Pflanzen und baut Heime für die Tierchen, die sich nach und nach einfinden. Saure Rassen stören den Frieden ebenso wie der fiese Rowdy-Anführer, den Ihr durch den Versand Eurer Schützlinge zu Partys kontert. Klingt bescheuert? Richtig, die Rahmenhandlung ist nur eine Randnotiz wert.

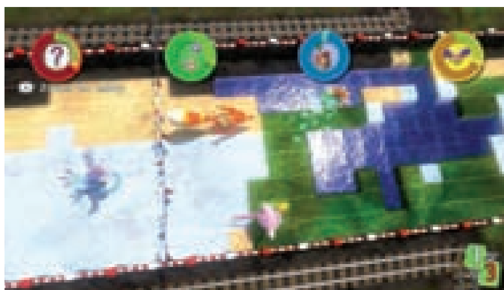
Was ist also neu? Zu den bekannten Knuffelwesen gesellen sich 32 neue Sorten dazu, außerdem dürft Ihr nun Spielzeug für die Tiere aufstellen und ihnen Tricks beibringen. Alternativ lasst Ihr sie an simpel gestrickten Wettrennen und Schönheitswettbewerben teilnehmen, die aber nicht weiter spannend sind. Auch die angekündigten Eis- und Wüstenregionen entpuppen sich als Mogelpackung: Dahinter stecken nämlich keine neuen Gärten, sondern lediglich kleine Bereiche, in denen Ihr bestimmte Piñatas einfangt – mehr dürft Ihr dort leider nicht anstellen.

Potenziell reichhaltiger sind da schon die Möglichkeiten, online bis zu viert im gleichen Garten zu werkeln oder durch die Vision-Kamera Spielkarten zu scannen: Eine liegt dem Spiel bei (mehr gibt es z.B. auf der "Viva Piñata"-Homepage) und spendiert Euch im Handumdrehen neue Tiere oder andere Goodies.

Während das bunte Geschehen auf der gleichen Technik basiert wie der Erstling und damit putzig, aber eben nicht besser aussieht als damals, wurden einige nervige Aspekte verbessert. Vor allem die Steuerung kommt nun mit weniger komplexen Menüs und Strukturen aus, hält aber immer noch Stolpersteine mit unübersichtlichen Anordnungen und undurchdachten Shortcuts parat – an den Komfort des DS-Kollegen reichen die Kontrollen nicht heran. *us*



360 Vergebene Chance: Die anderen Klimaregionen werden leider nur sehr wenig genutzt.



360 Die zwei Minispiele für die Piñatas wie hier das Rennen sind wenig reizvoll – die Gartenpflege macht mehr Spaß.

Entwickler	**Rare, England**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » 32 neue Piñatas
- » kaum genutzte Eis- und Wüstenregionen
- » 2 Minispiele für Eure Tierchen
- » Online-Teamwork möglich
- » Kartenscan mithilfe der Vision-Kamera

SPIELSPASS **82**

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**7 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**7 von 10**

FAZIT » Putzige Garten- und Tierpflege mit einigen Verbesserungen zum Vorgänger, aber zugleich wenig entscheidenden Neuerungen.

Viva Piñata DS

DS **Simulation** 

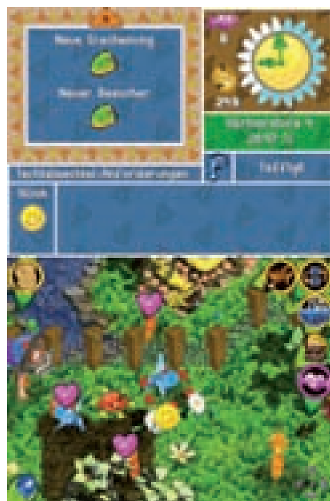


DS Baut Ihr Euren Piñatas keine Behausung, vergeht ihnen schnell die Laune. Hier veranschaulicht unser Fizzlybear seinen Zorn durch den roten Pfeil.

Die Hosentaschenausgabe von "Viva Piñata" hält sich eng an den Xbox-360-Erstling. Ziel des Spiels ist es, ein verdorrtes Stückchen Erde in einen wuselnden Tierpark zu verwandeln. Dazu muss Euer Garten verschiedene Voraussetzungen erfüllen. Während sich Würmer mit umgegrabener Erde zufrieden geben, lassen sich größere Brocken erst blicken, wenn Ihr etwa bestimmte Pflanzen angebaut habt.

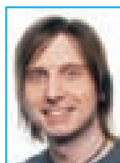
Anschließend müsst Ihr für Nachwuchs sorgen: Ihr pickt Euch zwei Tiere der gleichen Rasse heraus und führt sie zusammen. Schon zieht sich das Pärchen in seine Behausung zurück und widmet sich dem Liebesakt – ohne die Paarungsspiele der Konsolenfassungen.

Die Bedienung gibt kaum Anlass zur Kritik: Sämtliche Befehle können über den Stylus erteilt werden oder Ihr bezieht z.B. das Steuerkreuz zur Kamerabedienung mit ein. Dank minimaler Ladezeiten und praktischer Menüführung gestaltet sich das Ganze weniger nervig als auf der Xbox



DS Praktisch: Der obere Screen informiert Euch über aktuelle Geschehnisse.

360. Optisch hat man den Charme der Vorlage gut eingefangen – nur in der Zoomstufe wird es arg grobpixelig. Zudem hätte man die englischen Videoschnipsel mit deutschen Untertiteln versehen können. Und der 'Multiplayer-Modus' ist lediglich eine Versende-Funktion für Piñatas. *ak*



Oliver Schultes

"GUT"

Die DS-Version meines geliebten Piñata-Parks spielt sich genau so, wie ich mir das vorgestellt hatte. Für Kenner des Originals halten sich Überraschungen in Grenzen, trotzdem wirkt der DS-Ableger unverbrauchter als die Xbox-360-Fortsetzung. Das ist in erster Linie der durchdachten Bedienung zuzuschreiben: Die Stylus-Steuerung funktioniert gut und die Übersichtskarte mit Schnell-Auswahl erspart Sucherei. Außerdem erfolgen Werkzeug-Auswahl und Shop-Besuche dank der Pull-Down-Menüs flotter. Nur mit dem kleinen Bildausschnitt und der lahmen Kamera kann ich mich nicht anfreunden.

Entwickler **Rare, England**
Hersteller **THQ**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

» Umsetzung von "Viva Piñata" für Xbox 360 (Test in Ausgabe 02/07, 86%)
» über 60 Piñata-Arten (7 neue)
» inkl. Tag-Nacht-Wechsel, sauren Piñatas, Hilfspersonal und Tutorial-Missionen

SPIELSPASS 83

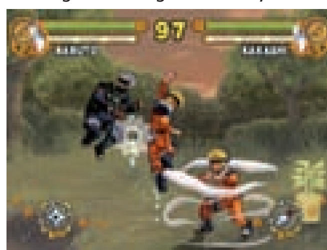
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Klasse Portierung der Xbox-360-Vorlage mit sinnvoller Einbindung der DS-Vorzüge – nur wenig stört.

Naruto: Ultimate Ninja 3

PS2 **Beat'em Up** 

"Naruto" gehört zu einer zwiespältigen Sorte von Spiel. Liebhaber des Stoffs freuen sich über das originalgetreue Charakterdesign und die vom Anime inspirieten Kämpfe. Alle anderen erwartet eine simple Prügelei garniert mit einer Portion Abenteuer. Die Kloppereien fordern als Kern des Spiels selbst Anfänger wenig. Der Story-Modus



ist eine nette Dreingabe, aber auch hier fehlt es an Abwechslung und Tiefgang. Immerhin überzeugt die Optik. *bh*

Entwickler **Namco-Bandai, Japan**
Hersteller **Atari**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

SPIELSPASS 64

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Freunde der Anime-Vorlage stellen sich zum Kampf, alle anderen suchen sich ein richtiges Beat'em Up.

Ferrari Challenge

Wii **PS2** **PS3** **DS** **Rennspiel** 

Wer hätte gedacht, dass System 3 seine Rennsimulation mit fast allen Schikanen auf den Wii portieren kann? So dürfen Ferraristi mit über 50 verschiedenen Maranello-Rennern gegen ein geschrumpftes Fahrerfeld von sieben Gegnern ran. Leider könnt Ihr in der Wii-Umsetzung nur digital per B- bzw. Z-Button Gas geben und bremsen. Dennoch kommt Ihr mit etwas Einarbeitung



und zugeschalteten Fahrhilfen routiniert um die Runden. Zusätzlich verschönert Ihr im Editor Eure Boliden mit Aufklebern und Formen. *ts*

Entwickler **Eutechnyx, England**
Hersteller **System 3**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

SPIELSPASS 76

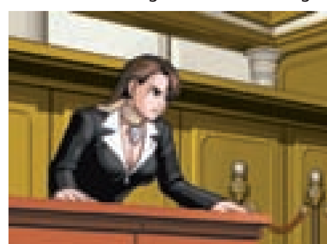
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » System 3s Rennsimulation fordert unterversorgte Wii-Rennfahrer dank anspruchsvollem Fahrzeug-Handling.

Phoenix Wright Ace Attorney 3

DS **Adventure** 

Der dritte und letzte Teil der "Phoenix Wright"-Trilogie namens "Trials and Tribulations" kommt doch noch in Europa raus – wieso Nintendo und Capcom unbedingt "Apollo Justice" vorziehen mussten, kapiert niemand. Spielerisch bleibt alles erwartungsgemäß wie bei den Vorgängern: Tippt Euch durch textlastige Untersuchungen



und Prozesse. Novizen entgehen bei der Story viele Details, Kenner der ersten beiden Episoden dürfen sich freuen: Alle Handlungsstränge werden gelungen aufgelöst. *us*

Entwickler **Capcom, Japan**
Hersteller **Capcom/Nintendo**
Termin **2. Oktober**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

SPIELSPASS 78

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Bewährt gelungen inszeniertes Point & Click-Abenteuer, das die Trilogie zu einem befriedigenden Ende bringt.

de Blob

Wii **Geschicklichkeit** 



Wii Zu Beginn gleichen die Levels einem tristen Schwarz-Weiß-Film (kleines Bild), nach de Blobs Farb-Einsatz erstrahlt Chroma City in neuem Glanz.

Farb-Flummi "de Blob" ruft auf zur bunten Revolution gegen die tristen Schergen der INKT-Corporation. Diese haben die einst blühende Stadt Chroma City sämtlicher Farben beraubt und deren Bewohner in depressive Graulinge verwandelt. Nun liegt es an Euch, Häuser, Brücken und andere Bauten neu einzufärben und so die Schwarz-Weiß-Faschisten aus der Stadt zu jagen.

Level für Level erobert Ihr das besetzte Gebiet zurück, unterstützt von Euren Untergrund-Kameraden und jeder Menge Farbe, welche das Regime in Behältern versiegelt hat. Diese beinhalten die Grundfarben Rot, Gelb und Blau; sammelt Ihr zwei verschiedene Behälter hintereinander ein, nimmt Euer Blob eine neue Farbe an. Wasserfarben-Künstler erinnern sich: Blau mit Rot gemischt ergibt Lila, Lila mit Gelb führt zu Braun usw.

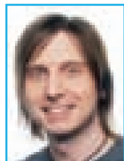
Um Objekte neu anzustreichen, hüpft und gleitet Ihr einfach über sie, bis Eure Farbenergie aufgebraucht ist. In Acht nehmen müsst Ihr Euch vor Tintenflecken und INKT-Patrouillen: Klebt die schwarze Pest erst einmal an Euch, rettet Euch nur noch der Sprung ins kühle Nass.

Farbenrausch

Für jedes bekleckste Objekt erhaltet Ihr Punkte, die Ihr benötigt, um in weitere Areale zu gelangen. Außerdem erfüllt Ihr laufend kleine Aufgaben für Eure Kameraden, wie z.B. Häuser mit einer bestimmten Farbe bearbeiten, Tinten-Polizisten verdreschen oder Wegmarkierungen folgen. Erschwert wird die städtische Verschönerung durch einen Countdown. Erfüllt schnell die ebenfalls zeitlich begrenzten Aufgaben und befreit Bürger aus ihren Häusern, um zusätzliche Minuten zu gewinnen.

Die Präsentation von "de Blob" überzeugt auf ganzer Linie. Es macht geradezu süchtig, die tristen Viertel in eine Vielzahl Farben zu hüllen, Pflanzen erblühen zu lassen und für gute Laune bei der Bevölkerung zu sorgen. Die Figuren sind witzig animiert, besonders die Zwischensequenzen sorgen für einige Lacher. Die Steuerung ist nicht optimal: Sowohl das Bewegen per Analogstick als auch das Springen mit der Remote gestalten sich bei längeren Hüpfpassagen etwas fummelig.

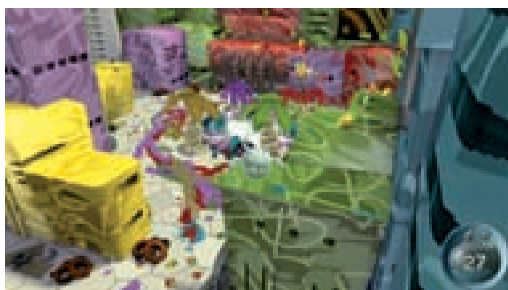
Neben der Kampagne könnt Ihr Euch im Freestyle-Modus ohne Zeitlimit und Gegner in freigespielten Levels austoben. Außerdem gibt es Bonusaufgaben, die Ihr im Story-Modus anwählen könnt. In der soliden Multiplayer-Variante pinselt Ihr um die Wette Levels an. *bh*



Oliver Schultes

"GUT"

Viva la Coloración! Das simple Spielprinzip von "de Blob" macht süchtig. Der grauen Welt die Farben zurückzubringen ist motivierend und belohnend, da die Optik mit jedem bunten Klecks schöner wird. Die in den Levels erfüllbaren Missionen sind allerdings nicht so vielfältig wie die Farbpalette: Mehr als eine Handvoll Aufgabenstellungen gibt es nicht. Dank des Zeitlimits fühlen sich aber auch erfahrene Spieler gefordert. In puncto Präsentation herrscht Sonnenschein: Der Grafikstil ist einzigartig und die Spielwelt liebevoll gestaltet. Die ungenaue Steuerung und das Fehlen einer Speicheroption in den Levels kratzt etwas am Lack.



Wii Schaut genau hin: Mitten im Regenbogen-Chaos wartet de Blob auf weitere bunte Streifzüge.



Wii Um die Umgebung zu kolorieren, müsst Ihr Objekte einfach nur berühren.

Entwickler	**Blue Tongue, Australien**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- » Story-Kampagne
- » Freestyle-Variante
- » Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler
- » Musikuntermalung beeinflusst Farbtexturen

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**81**
Multiplayer	**7 von 10**	
Grafik	**7 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Humorvolle Farb-Kleckserei mit witziger Präsentation und frischem Spielprinzip, aber kleinen Steuerungsmacken.

NBA Live 09

PS3 360 PS2 Wii PSP **Sportspiel** 



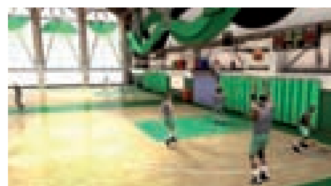
360 Auf den ersten Blick ist "NBA Live 09" von einer Fernsehübertragung kaum mehr zu unterscheiden – endlich sehen auch hellhäutige Sportler richtig gut aus.

Wer Jahr für Jahr einen Sportspielnachfolger an den Mann bringen will, muss sich was einfallen lassen: Hier ein verändertes Tricksystem, dort neue Features (z.B. die 'Hotspots' im letzen Jahr) oder zusätzliche Online-Modi – schon bald türmen sich spielerische Neuerungen und frische Features zu einem unübersichtlichen Haufen auf; damit Ihr die volle Übersicht habt, baut EA regelmäßig die 'Was ist neu?'-Funktion ein – vorbildlich.

Denn Neuerungen gibt es bei "NBA Live 09" reichlich: Stöpselt Ihr Eure Konsole ans Internet an, erhaltet Ihr täglich erneuerte Statuswerte und Formkurven aller NBA-Athleten – dies schlägt sich in der Sportler-DNS und damit in der Spielweise nieder: Hat Dirk in der echten NBA eine Glückssträhne, trifft er auch auf der Konsole Dreier im Schlaf. Ebenfalls erstmals an Bord ist die Trainingsakademie: Übt wichtige Spielsituationen im Kreise Eurer Teamkollegen und absolviert allerlei Prüfungen des Trainerstabes. Auch der Be-a-Pro-Modus, den "FIFA"-Spieler schätzen, feiert Premiere: Anstatt zwischen den B-Ballern zu wechseln, steuert hier Ihr nur einen Spieler – wegen des kleinen Spielfeldes und der unspektakulären 'Be-a-Pro'-Kamera bleibt ein Wow-Effekt aber aus. Wer gerne über den NBA-Tellerrand hinausblickt, freut sich über die echte FIBA-WM mit insgesamt 24 Nationalteams.

Wie andere EA-Sportspiele auch ist "NBA Live 09" im Laufe der Jahre zu einem echten Options- und Modi-Monster mutiert: Zockt eine normale NBA-Saison, übt Euch an kniffligausweglosen, echten Spielszenarios, spielt die NBA-Matches der letzten Nacht mit den Original-Aufstellungen nach, habt mächtig Spaß mit dem All-Star-Wochenende inklusive Dunk-Wettbewerb oder startet eine langfristige 'Dynasty'-Karriere.

Noch nicht genug: Fordert Kumpels zu Online-Teamspielen auf, ruft ESPN-Nachrichten ab, baut Videos aus den Wiederholungen oder Avatare auf easportsworld.com. *ms*



PS3 Paul Pierce beim 3-Punkte-Training in der toll beleuchteten Akademie-Halle.



"GUT"

Matthias Schmid

In puncto Präsentation und Ausstattung legt EA die Latte mächtig hoch: Nie waren die Spielvarianten zahlreicher, die Online-Anbindung besser und die Grafik schöner, vor allem Animationen und Beleuchtung sind ein Augenschmaus. Auch spielerisch zieht "NBA Live 08" am Vorgänger vorbei, stolpert aber über Kleinigkeiten: Das 'Quickstrike'-Tricksen ist zu behäbig, das Hochspringen zum Block ebenfalls. Zudem haben es die Verteidiger oftmals zu leicht – Eure Defensivkünstler kleben förmlich am Gegner. Für nächstes Jahr wünsche ich mir, dass das Timing eines Wurfs größere Auswirkungen auf den Korberfolg hat.

Entwickler	**EA Sports, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**9. Oktober**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- massig Modi: u.a. Karriere, Training, Be-a-Pro, All-Star-Weekend, FIBA-WM
- getrickst wird mit dem rechten Stick
- tägliche Updates aus der NBA
- Online-Teambildung ab drei Spielern

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

80

FAZIT » Spielerisch richtig gute Basketball-Sim mit einigen Detailmängeln – Grafik und Optionsvielfalt sind vorbildlich.

TNA iMPACT!

PS3 360 PS2 Wii Beat'em-Up



360 Nur bei TNA gibt es das Ultimate X Match: Booker T erklimmt das Seil und löst das X per Minispiel. Währenddessen setzt Kurt Angle bei Sting zum Wurf an.

Midway wagt das Unvorstellbare und fordert THQs Wrestling-Platzhirsch "WWE SmackDown vs. RAW" heraus. Dabei macht die Fleischklops-Keilerei nicht zuletzt dank der Unreal Engine 3 eine erstaunlich gute Figur und weist die Konkurrenz in ihre Schranken – zumindest in einigen Belangen.

Im Zentrum des Spiels steht der sechseckige Ring, wie man ihn aus dem TNA-Spektakel beim Bezahlsender Premiere kennt. Gleichzeitig ist der Ring größer als im klassischen Quadrat, was flotte wie einsteigerfreundliche Rangeleien begünstigt. Schon nach kurzer Zeit sind die grundlegenden Manöver verinnerlicht, Finessen erschließt Ihr nach und nach: Eine Taste ist für Schläge, eine weitere für Tritte reserviert. Für deftigere Attacken haltet Ihr die linke Schultertaste gedrückt. Nicht fehlen dürfen zahlreiche Würfe und Aufgabegriffe, die Ihr abhängig von Eurer Position zum Gegner auf Knopfdruck ausführt und optional mit besagter Schultertaste variiert. Für zusätzliche Abwechslung klettert Ihr aufs Seil, rennt herum oder greift herumliegende Stühle. Hält Euch der Gegner in einem Aufgabegriff, drückt Ihr möglichst schnell eingeblendete Tasten nach, um zu entkommen. Werdet Ihr gepinnt, rüttelt Ihr wie bekloppt am linken Stick, Faust- und Fußattacken sowie angesetzte Würfe wehrt Ihr mit der rechten Schultertaste ab – schon ist das Muskelballett fertig!

Bearbeitet nun die Gliedmaßen Eures Opponenten, um ihn zu schwächen. Eine Silhouette verrät, welche Körperteile bereits angeschlagen sind. Zusätzlich zeigt eine Leiste, wie benommen der Sportler Eurer Wahl ist. Den dominierenden iMPACT!-Schriftzug hingegen füllt Ihr mit gelungenen Moves, um individuelle Finisher auszuführen.



Michael Herde

"GUT"

Die Stärke von "TNA iMPACT!" heißt Einsteigerfreundlichkeit. Coole Moves gehen mit den fein modellierten Kämpfern schnell von der Hand, auch die Animationsübergänge können sich sehen lassen. Dank der hohen Spielgeschwindigkeit krachen derbe Dropkicks und Irish Whips in die Seile so richtig. Wenn sich anschließend mein benommener Gegenspieler stickrüttelnd am Boden windet, kommt Freude auf. Leider zehren die magere Matchauswahl sowie der maue Charakter-Editor an der Langzeitmotivation. Die Moves der Sportler sind sich zu ähnlich und bieten zu wenig Tiefgang, dafür ist das Kontersystem hervorragend. Auch stört mich, dass Kämpfer häufig ins Leere greifen und das Publikum wenig auf das Geschehen im Ring reagiert. Für die Fortsetzung braucht es mehr, um der Konkurrenz das Wasser abzugraben.



PS3 In der Ringecke malträtiert Shark Boy den selbstgebauten Charakter Mad Mike.

Qual der Wahl?

In neun Einzel- und Tag-Team-Matchvarianten steigt Ihr mit 17 Stars des TNA-Kaders in den Ring, Frauen gibt es nicht. Dafür schaltet Ihr im Verlauf des Story-Modus bis zu 14 weitere Sportler frei. Entwerft vorab einen eigenen Charakter im Editor, dann arbeitet Ihr an Eurem Aufstieg vom mexikanischen Hinterhof bis an die Spitze der Liga.

Midways Erstschlag punktet mit bunter Optik, die Übergänge der einzelnen Moves sind fließender als bei der Konkurrenz. Die Wrestler selbst brauchen sich ebenso wenig hinter "SmackDown vs. RAW" zu verstecken wie das Publikum, der Editor hingegen schon. Ihr dürft lediglich aus einer guten Handvoll Parameter wählen, wohingegen die "WWE SmackDown vs. RAW"-Reihe sogar erlaubt, Position und Größe der Nasenlöcher einzustellen. *mh*

Entwickler	**Midway, USA**
Hersteller	**Midway**
Termin	**im Handel (Wii: 31.10.)**
Preis	**70 Euro (PS3), 60 Euro (360)**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 17 Kämpfer + 14 freispielbare Zusatzcharaktere
- mit Charaktereditor
- entwickelt mit Unreal Engine 3
- installiert 4,6 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS 70

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Zugängliches Action-Wrestling mit schicken Kämpfern, dessen Langzeitmotivation unter der Optionsarmut leidet.



SUPER SMASH BROS. BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS. BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS. BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS. BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS. BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS. BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS. BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS. BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com

TEAM MARIO



PEACH

PARTNER: MARIO, LUIGI, YOSHI

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... TOAD
SEITLICH .... PEACH-BOMBE
OBEN .... PEACHS SCHIRM
UNTEN .... GEMÜSE
ULTRA-SMASH .... PFIRSICHBLÜTE

TEAM MARIO



YOSHI

PARTNER: MARIO, LUIGI, PEACH

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... EIERLEGER
SEITLICH .... EIER-ROLLO
OBEN .... EIERWURF
UNTEN .... YOSHI-BOMBE
ULTRA-SMASH .... SUPERDRACHE

TEAM MARIO



LUIGI

PARTNER: MARIO, PEACH, YOSHI

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... FEUERBALL
SEITLICH .... GRÜNE GRANATE
OBEN ...... SUPER-SPRUNGSCHLAG
UNTEN .... LUIGI-ZYKLON
ULTRA-SMASH ...... NEGATIVLADUNG

TEAM MARIO



MARIO

PARTNER: LUIGI, PEACH, YOSHI

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... FEUERBALL
SEITLICH .... CAPE
OBEN .... SUPER-SPRUNGSCHLAG
UNTEN .... DRECKWEG 08/17
ULTRA-SMASH .... MARIO-FINALE

TEAM ZELDA



SHIEK

PARTNER: LINK, TOON LINK, ZELDA

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... NADELSTURM
SEITLICH .... KETTE
OBEN .... WEGBEREITER
UNTEN .... VERWANDLUNG
ULTRA-SMASH .... LICHTPFEIL

TEAM ZELDA



ZELDA

PARTNER: LINK, TOON LINK, SHIEK

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... NAYRUS UMARMUNG
SEITLICH .... DINS FEUERINFERNO
OBEN ...... FARORES DONNERSTURM
UNTEN .... VERWANDLUNG
ULTRA-SMASH .... LICHTPFEIL

TEAM ZELDA



TOON LINK

PARTNER: LINK, ZELDA, SHIEK

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... HEROEN-BOGEN
SEITLICH .... BUMERANG
OBEN .... WIRBELATTACKE
UNTEN .... BOMBE
ULTRA-SMASH .... TRIFORCE-TORNADO

TEAM ZELDA



LINK

PARTNER: TOON LINK, ZELDA, SHIEK

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... HEROEN-BOGEN
SEITLICH .... STURMBUMERANG
OBEN .... WIRBELATTACKE
UNTEN .... BOMBE
ULTRA-SMASH .... TRIFORCE-TORNADO

TEAM SPACE



SAMUS

PARTNER: FOX, FALCO, CAPTAIN FALCON

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... CHARGE-BEAM
SEITLICH .... RAKETE
OBEN .... SCREW ATTACK
UNTEN .... BOMBE
ULTRA-SMASH .... ZERO-LASER

TEAM SPACE



CAPTAIN FALCON

PARTNER: FOX, FALCO, SAMUS

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... FALCON-PUNCH
SEITLICH .... RAPTOR BOOST
OBEN .... FALCON DIVE
UNTEN .... FALCON-KICK
ULTRA-SMASH .... BLUE FALCON

TEAM SPACE



FALCO

PARTNER: FOX, CAPTAIN FALCON, SAMUS

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... LASER-SCHUSS
SEITLICH .... FALCO FANTASTISCH
OBEN .... FEUERVOGEL
UNTEN .... REFLEKTOR
ULTRA-SMASH .... LANDMASTER

TEAM SPACE



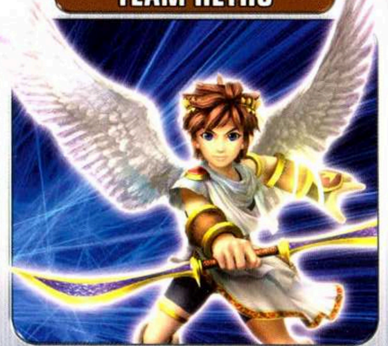
FOX

PARTNER: FALCO, CAPTAIN FALCON, SAMUS

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... BLASTER
SEITLICH .... FOX-ILLUSION
OBEN .... FEUER-FOX
UNTEN .... REFLEKTOR
ULTRA-SMASH .... LANDMASTER

TEAM RETRO



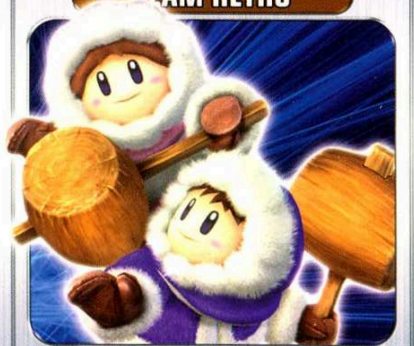
PIT

PARTNER: MR. GAME & WATCH, R.O.B., ICE CLIMBERS

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... PFEIL DER PALUTENA
SEITLICH .... BOGENWIRBEL
OBEN .... FLÜGEL DES IKARUS
UNTEN .... SPIEGELSCHILD
ULTRA-SMASH ... HEER DER PALUTENA

TEAM RETRO



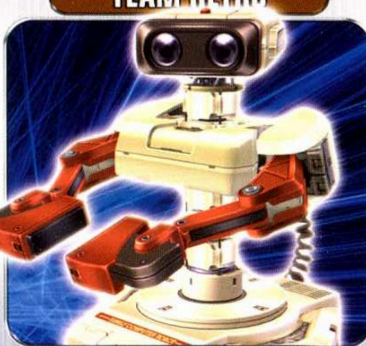
ICE CLIMBERS

PARTNER: MR. GAME & WATCH, R.O.B., PIT

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... EIS-SCHUSS
SEITLICH .... HOLZHAMMER
OBEN .... NOTSEIL
UNTEN .... BLIZZARD
ULTRA-SMASH .... EISBERG

TEAM RETRO



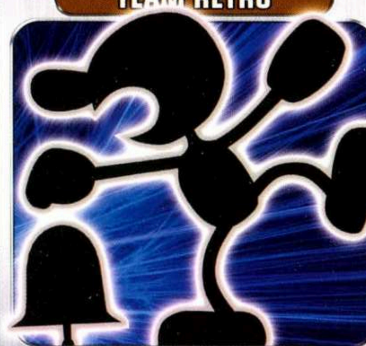
R.O.B.

PARTNER: MR. GAME & WATCH, ICE CLIMBERS, PIT

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... ROBO-STRAHL
SEITLICH .... ROTOROBO
OBEN .... DÜSENANTRIEB
UNTEN .... KREISEL
ULTRA-SMASH .... DIFFUSIONSSTRAHL

TEAM RETRO



MR. GAME & WATCH

PARTNER: R.O.B., ICE CLIMBERS, PIT

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... CHEFKOCH
SEITLICH .... URTEIL
OBEN .... FIRE
UNTEN .... OIL PANIC
ULTRA-SMASH .... OCTOPUS



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



Super Smash Bros. Brawl Quartett

Wer in der Nintendo-Keilerei alle Geheimnisse entdecken und schließlich den Subraum bezwingen will, muss Teamgeist beweisen: Viele Aufgaben und Siege lassen sich nur in Zusammenarbeit mit anderen Helden meistern. Das gilt auch für unser Quartett, das M! in Zusammenarbeit mit Nintendo präsentiert. Hier schließen sich jeweils vier Figuren zu einem Team zusammen, schnappt sie Euch alle!

DIE REGELN

Quartett kann man zu zweit, aber auch mit mehreren Spielern zocken: Je nach Mitspielerzahl unterscheiden sich die Regeln dezent – studiert unsere beiden Regelwerke.

FÜR ZWEI SPIELER

Der Kartengeber mischt die Karten und nimmt für beide Spieler jeweils zehn Karten vom Stapel. Die restlichen Karten werden als Päckchen verdeckt auf den Tisch gelegt. Der zweite Spieler beginnt und fragt seinen Kontrahenten nach einem Nintendo-Helden, der ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt; z.B. "Michael, hast Du Mario?" oder "Olli, hast Du Zelda?" Falls dieser die Karte besitzt, muss er sie überreichen – und sich einer weiteren Frage stellen. Wenn das Gegenüber die gesuchte Karte jedoch nicht besitzt, nimmt der Spieler stattdessen die oberste Karte des Stapels in sein Blatt. Dann ist der andere Spieler mit Fragen an der Reihe. Komplette Quartette werden offen abgelegt: Wer am Ende die meisten Quartette besitzt, ist Sieger – bei acht Quartetten kann es natürlich auch ein Unentschieden geben.

FÜR DREI ODER MEHR SPIELER

Bei der Mehrspieler-Variante verteilt der Kartengeber alle Karten an die Mitspieler. Der Zocker links vom Kartengeber beginnt die Runde und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einem Nintendo-Helden, der ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt; z.B. "Ulrich, hast Du den Pokémon-Trainer?" oder "Thomas, hast Du Ganondorf?" Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie dem Fragenden überreichen. Dieser darf weiterhin von seinen Mitspielern ihm fehlende Karten fordern. Wenn jedoch ein Befragter die gewünschte Karte nicht besitzt, dann ist dieser an der Reihe, nach Karten zu fragen. Komplette Quartette werden offen abgelegt: Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, ist er aus dem Spiel. Dann darf sein linker Nachbar als Nächster nach Karten fragen. Wer bis Spielende die meisten Quartette sammeln kann, gewinnt.

KARTENSPIEL IN ZWEI TEILEN

Unser "Super Smash Bros. Brawl"-Kartenspiel zockt Ihr nach klassischen Quartett-Regeln: Es gibt insgesamt 32 Karten, jeweils vier ergeben ein Quartett. Diese gilt es im Spiel zu vervollständigen. Wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat, ist der Sieger. Das komplette Kartenspiel präsentieren wir Euch in zwei Teilen: In dieser M!-Ausgabe findet Ihr die ersten vier Quartette, nächsten Monat folgen die restlichen Teams – unsere Tabelle verschafft Euch Überblick. Brecht die Karten vorsichtig aus der Perforierung und mischt sie gut durch!



Sammelt die Karten über zwei Ausgaben: In dieser M! findet Ihr die Teams Mario, Retro, Space und Zelda.



Nächsten Monat ist das Quartett komplett: Dann erhaltet Ihr die Teams Abenteuer, Eroberung, Erzfeind und Pokémon.

ALLE KARTEN IM ÜBERBLICK

TEAM	MITGLIEDER	M!-AUSGABE
Abenteuer	Sonic, Snake, Marth, Ike	12/08
Eroberung	Lucas, Ness, Kirby, Pikmin und Olimar	12/08
Erzfeind	Bowser, König Dedede, Ganondorf, Wario	12/08
Mario	Peach, Yoshi, Luigi, Mario	11/08
Pokémon	Pokémon-Trainer, Pummeluff, Lucario, Pikachu	12/08
Retro	Pit, Ice Climbers, R.O.B., Mr. Game & Watch	11/08
Space	Samus, Captain Falcon, Falco, Fox	11/08
Zelda	Sheik, Zelda, Toon Link, Link	11/08

Mercenaries 2: World in Flames

PS2 PS3 360 Action 



PS3 Ein Mann geht seinen Weg: Weil "Mercenaries 2" seinen Helden wundersame Selbstheilungskräfte à la "Halo" schenkt, verlieren auch Panzer ihren Schrecken.



PS2 Auf der PS2 fehlt es an allen Ecken und Enden – vor allem optisch vermisst Ihr jegliches Flair.

Machte man sich in Venezuela vorab Sorgen um Reputationsschäden, weil es als Handlungsort von "Mercenaries 2" gewählt wurde, ist Erleichterung angesagt. Denn wenn ein Ruf darunter leidet, dann eher der von den Entwicklern. "World in Flames" ist kein Totalausfall, es macht sogar Spaß (insbesondere im Online-Koop), wenn man auf ordentlich Krach-Bumm in seinem virtuellen Sandkasten steht. Während aber die Konkurrenz technisch und gestalterisch kräftig aufrüstet, scheint hier abgesehen vom Szenario-Wechsel die Zeit stehen geblieben zu sein.

Krawall und Knall

Ihr zieht mit einem Söldner los, nehmt Aufträge von verschiedenen Fraktionen an und macht Euch daran, nicht sonderlich intelligente CPU-Schergen zu erledigen und alles mögliche in Schutt und Asche zu legen. Wie gehabt greift Ihr auf Waffen entsorgter Feinde zurück oder könnt per Bestellung Nachschub liefern lassen. Der reicht von Erste-Hilfe-Paketen über Wummen und Panzer bis hin zu Luftschlägen. Letztere sorgen für das visuelle Highlight der Tropenhatz: Regnet es von oben Bomben und Raketen, fliegen selbst Hochhäuser mit Krawall und Feuerwerk in die Luft. Ansonsten geriet die Technik auf PS3 und Xbox 360 bieder mit teils wenig detaillierten Umgebungen und hampeligen Feinden. Einen besseren optischen Gesamteindruck als etwa "Just Cause" liefert "Mercenaries 2" nicht ab. Auf die PS2-Fassung sei ohnehin nur kurz eingegangen: Die steckt voller (meist nachteiliger) spielerischer Änderungen und sieht schwächer aus als der Vorgänger – peinlich und ein Argument mehr, auf eine Next-Gen-Konsole zu sparen. Für knallige Ausflüge ins virtuelle Venezuela wird zumindest auf einer HD-Maschine gute und kompetente Kost ohne echte Highlights geboten, aber eben nicht mehr.

Trotz 'ab 18'-Freigabe musste "Mercenaries 2" Federn lassen: Übliche Schnitte wie fehlende Ragdoll-Effekte stören allerdings kaum, denn wie beim Erstling ist der Gewaltgrad nicht übermäßig hoch. Ein weiteres Kuriosum der Verharmlosung: Das Einfangen von Kopfgeld-Zielen wird (auf PS3 und Xbox 360) hierzulande einfacher. Während anderswo Gefangene erst zum herbeigerufenen Transporthelikopter geschleppt werden müssen, reicht hier das Anlegen der Handschellen, um die Belohnung zu kassieren. *us*



"GUT"

Ulrich Steppberger

"Raus aus Nordkorea, rein nach Venezuela – wieso sonst noch viel ändern?" Zumindest habe ich den Eindruck, dass so das Motto von Pandemic lautet. Ich stimme zu, dass sich ein Sandbox-Spiel nicht zwingend ständig neu erfinden muss, aber etwas mehr Fortschritt darf es nach drei Jahren schon sein. "Mercenaries 2" kommt altbacken daher, was einerseits einen gewissen Charme hat. Spaß macht mir das nostalgisch angehauchte Geballere nämlich ganz ordentlich, doch immer wieder schleichen sich Fragen ein: Wieso nicht etwas schöner? Warum keine Optimierung der mobilen Warenbestellung? Wieso so einfallslose Standardmissionen? Was haben die Programmierer und Designer während der langen Entwicklungszeit eigentlich gemacht? So bleibt letztlich ein kompetenter Actionspaß, der viel von seinen Möglichkeiten verschenkt hat.



360 Kurios: Das Kapern von feindlichen Fahrzeugen geriet auf den Next-Gen-Konsolen schlichter als bei der PS2-Fassung.

Entwickler	**Pandemic, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro (PS2) / 60 Euro**

Unterstützt » **PS3 / 360: bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar PS2: 1 Spieler, Sprache & Text: deutsch**

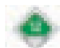
- » Schauplatz: Venezuela
- » 3 Charaktere mit eigenen Vorzügen
- » umfangreiche Waffen- und Vehikelauswahl
- » Online-Koop jederzeit möglich

SPIELSPASS

Singleplayer	**6 von 10**	PS2
Multiplayer	–	**61**
Grafik	**5 von 10**	
Sound	**7 von 10**	
Singleplayer	**7 von 10**	PS3 / 360
Multiplayer	**8 von 10**	**76**
Grafik	**7 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Action-Rabatt im Dschungel, der es ordentlich krachen lässt, aber ansonsten keine Highlights setzt.

Star Wars: The Force Unleashed

PS2 **PS3** **360** **Wii** **PSP** **DS** Action 



PS3 Mit aller Kraft gegen das Altmetall: Lähmt Roboter via Machtblitz und lasst das Lichtschwert tanzen. Eure mentalen Fähigkeiten bringen frischen Wind in den Kampf zwischen Gut und Böse

"Republic Commando", "Battlefront", "Lethal Alliance" – die alte Mär, dass "Star Wars"-Spiele nur noch liebloser Lizenzmüll sein können, lässt sich mit diesen Beispielen aus der jüngeren Vergangenheit problemlos wiederlegen. Auch "The Force Unleashed" ist weit weg von den düsteren Zeiten eines "Super Bombad Racing" oder "Demolition".

LucasArts erfindet das Rad im Spiel mit der Macht nicht neu, macht diese aber richtig greifbar: Dank überzeugender Technik tretet Ihr Euren Gegnern mit der mystischen Kraft filmreif in den Allerwertesten. Die Story schlägt eine Brücke zwischen Episode 3 und 4: Erlebt die Geschichte des geheimen dunklen Schülers mit Codenamen "Starkiller", dessen Jedi-Vater ihr als Darth Vader im spielbaren Prolog beseitigt. Fleißige Prügelspieler kennen den grimmigen Kerl bereits als Gaststar von "Soulcalibur IV". Originalitätspreise gewinnt die Handlung keine – Ihr meuchelt eben alle möglichen Jedi-Meister. Mit Schauplätzen wie dem Müllplaneten Raxus Prime, der organischen Pilzwelt Felucia oder der bekannten Wolkenstadt Bespin Station wird zumindest einiges fürs Auge aufgefahren.

Von besiegten Gegnern sammelt Ihr 'MachtOrbs', mit denen Ihr Eure mentalen Fähigkeiten verbessert und neue Moves lernt. Die klappen zwar alle gut, die gesamte Palette nutzt Ihr aber selten, auch wenn abwechslungsreich gestaltete Kämpfe mehr Boni bringen. Dickere Zwischengegner und Bosse stellt Ihr mithilfe von Quick-Time-Events, allerdings nicht so spektakulär wie in "God of War". Auf den Next-Gen-Konsolen erwarten Euch atmosphärische Story-Sequenzen, besondere die deutsche Synchronisation ist gelungen.

Schwertschwung inklusive

Wii-Krieger werden audiovisuell nicht verwähnt. Ihre Fassung kann dafür eigene Kaufargumente vorweisen: Die naheliegende Steuerung per Wii-Schwert und Nunchuk fühlt sich gut an. Außerdem kommt der Jedi-Tempel als neuer Schauplatz dazu und Ihr trefft auf mehr Charaktere. Der größte Unterschied zu den übrigen Versionen ist der Duell-Modus. Hier kloppt Ihr Euch mit Charakteren wie Luke Skywalker oder Mara Jade in bester Beat'em-Up-Manier.

Die PSP-Version besitzt einen ähnlichen Levelaufbau und steuert sich ungenau. Schwerer wiegen allerdings die technischen Probleme: In Zwischensequenzen fällt scheinbar willkürlich die Sprachausgabe weg, bei anderen stört ein schwarzes Bild. Auf der PS2 klappt das besser und wirkt ansprechender. Außerdem lässt sich die Kamera im Gegensatz zu den beiden Handheldvarianten frei drehen. *mm*



Michael Herde

"GUT"

Wenn ich hilflose Gegner herumwirbele, kommt der Sadist in mir zum Vorschein. Leider lösen sich besiegte Feinde und zerstörtes Levelinventar binnen kürzester Zeit auf, was die stimmige Atmosphäre stört. Tearing bei Xbox 360 und PS3 stört mich angesichts der tollen Schauplätze nicht. Neue Moves und Machtattacken sorgen für Langzeitmotivation, die das geradlinige Missionsdesign nicht hergibt. Dafür gibt's einiges zum Freispielen.



Michael Moser

"SUPER"

"Ein Pflichkauf das Spiel ist" würde ein kleiner grüner Jedi-Meister sagen, und zustimmen ich nur kann. Was LucasArts hier veranstaltet, verzückt jeden Padawan. Zugegeben, die Technik dürfte ausgereifter sein und der Spielablauf hätte mehr Abwechslung vertragen. Doch die Story fügt sich nahtlos und dramaturgisch überzeugend in die Sternensaga ein. Die dunkle Seite der Macht erhöht die Atmosphäre, denn Siths bieten in Sachen Effekte und Fähigkeiten einfach mehr. Die Wii-Version enttäuscht mich, weil der eigentlich interessante Duell-Modus viel zu chaotisch geriet. Auf PSP und vor allem DS nervt vor allem die nicht beeinflussbare Kamera.



Wii Das gibt's nur auf dem Wii: Mit Remote und Nunchuk schwingt Ihr 'lebensecht' das Schwert und tretet zu speziell darauf ausgelegten Duellen an.



PSP Auf Raxus Prime erledigt Ihr besonders biestige Müllkreaturen.



DS Mobile Nintendo-Jedis kämpfen mit fummeliger Stylus-Steuerung.

Entwickler	**LucasArts/Krome/n-Space, USA**
Hersteller	**LucasArts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 bis 70 Euro (systemabhängig)**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (Wii) bzw. 4 (DS), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Kampfsystem mit Raum für Experimente
- gelungenes "Star Wars"-Gefühl
- Handheldversionen kämpfen mit schwacher Technik
- installiert 2,6 GB auf PS3-Festplatte

SPIELSPASS

System	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	Wertung
PS2	7 von 10	–	6 von 10	7 von 10	70
PS3 / 360	8 von 10	–	8 von 10	9 von 10	79
Wii	7 von 10	6 von 10	5 von 10	7 von 10	71
PSP	6 von 10	–	5 von 10	7 von 10	68
DS	6 von 10	5 von 10	5 von 10	7 von 10	61

FAZIT » Die entfesselte Macht sorgt für Action im Sternenkrieg, die Story entschädigt Fans für so manchen Technikpatzer.

Lego Batman

360 PS3 PS2 Wii PSP DS **Action-Adventure** 

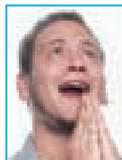


360 Das Versteck von Mr. Freeze hat einen charmanten Innenhof und jede Menge Türsteher. Bis der Vorplatz geräumt ist, gehen manche Lego-Bauten zu Bruch.

Aller guten Dinge sind drei: Nachdem die Lego-Jedis die Laserschwerter und später Lego-Indy die Peitsche schwangen, schlüpft nun der dunkle Ritter von Gotham City in sein Lego-Cape.

Es ist mal wieder Tag der offenen Tür im Arkham Asylum – Batmans Erzschurken und Widersacher brechen gemeinsam aus und machen die Stadt unsicher. Natürlich leuchtet kurz darauf das Bat-Signal über der Stadt und natürlich liegt es an Euch, in der Rolle von Batman und Robin die verrückten Bösewichte und ihre zahlreichen Handlanger zu fassen.

Der Lego-typische Look steht Gotham City und seinen Bewohnern vortrefflich, als unmittelbare Vorlage bedienen sich die Entwickler bei der "Batman Animated Series" von 1992 – Fans bemerken das sofort am Intro. Das Resultat überzeugt mit eindeutig erkennbaren Figuren, die trotz Lego-Herkunft das gewisse Etwas der Serie besitzen – einzig Clayface lässt den Bausteinchencharakter vermissen.



"SUPER"

Marcus Grüner

Als Batman-Fan war ich anfangs skeptisch: Macht der dunkle Ritter auch in Lego-Bausteinen eine gute Figur? Kann man aus den Bauklötzchen ein gutes Batman-Universum erschaffen? Ja, man kann! Die Zeichentrickserie von 1992 als Vorlage zu nehmen, war die richtige Entscheidung. Der Spagat zwischen Düsternis und Humor ist gelungen und macht Batman familien- und fantauglich. Der aus den Lego-Spielen bekannte Humor sorgt abermals für Lacher, wobei meist Robin der Leidtragende ist – aber mal ehrlich: Wen stört das? Die Kostüme und ihre Fähigkeiten sind eine tolle Sache, werden pro Level jedoch zu selten gewechselt – hier wurde Potenzial verschenkt. Dafür punkten die charmanten Charaktere und der serientypische Soundtrack. Mit seinen freispielbaren Figuren weckt "Lego Batman" zudem den Sammlertrieb im Fledermaus-Fan.

Der dunkle Lego-Ritter

Batman und sein Strumpfhosen-Azubi erledigen die Ganoven mit Nahkampfattacken oder dem berühmten Batarang. Für Abwechslung im Heldenalltag sorgt die Möglichkeit des Kostümwechsels: In fast jedem Abschnitt der vier Kapitel entdeckt das dynamische Duo neue Anzüge mit besonderen Fähigkeiten. Im schwarzen Blechkostüm wird Batman zum Bombenleger, während Robin im Magnetanzug sprichwörtlich die Wand hochgeht; dementsprechend bietet jede Mission andere Herausforderungen und kleine Rätsel. Wie von den Lego-Spielen gewohnt, sind in Lego-Gotham diverse Stellen nur durch Teamwork zu meistern: Überquert mittels selbstgebautem Kleinlaster ein Säurebad und aktiviert die Rampe für den Partner. Spielt Ihr allein, assistiert Euch der CPU-Kollege bereitwillig.



360 Mit dem Batmobil ballert Ihr die Gangstervans zu Legoschrott.

Die Kapitel der Story sind in kleine Abschnitte unterteilt, in jedem lauert dem Flattermann ein prominenter Schurke auf. Mr. Freeze erwartet Euch in einer vereisten Fabrik, Poison Ivy in ihrer Privatvilla – mit großem Garten natürlich. Das dynamische Duo ist nicht nur zu Fuß unterwegs, vereinzelt schwingt sich Batman hinters Steuer seiner zahlreichen Bat-Vehikel, um Schurken wie z.B. Two-Face in einer Verfolgungsjagd so richtig einzuheizen.

Wer Erholung sucht, genießt eine Pause in der Bathöhle: Spielt die Missionen mit anderen Figuren oder schaltet am Bat-Computer dutzende Extras frei – vorausgesetzt, Ihr habt in den Levels genug Lego-Münzen eingesackt. Der Umfang ist groß genug, um Jäger und Sammler langfristig zu unterhalten. *ma*

Entwickler	**Traveller's Tales, England**
Hersteller	**Warner**
Termin	**10. Oktober**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (offline), Sprache: Legoisch, Text: deutsch**

- 4 große Kapitel mit je 4 Missionen
- 'Freies Spiel' mit allen Batman-Charakteren und Bösewichten
- Verfolgungsjagden mit den gängigen Bat-Vehikeln

SPIELSPASS

Singleplayer	**7 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**6 von 10**
Sound	**7 von 10**

79

FAZIT » Familienfreundlicher Lego-Spaß mit stressfreiem Schwierigkeitsgrad, nettem Humor und ordentlich Umfang.

Brothers in Arms: Hell's Highway

PS3 **360** Ego-Shooter 

"Stell Dir vor, es ist Krieg und keiner geht hin!" Das kann doch nur bedeuten, dass ein weiterer Ego-Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik vor der Tür steht...

Aber halt: Gearbox gelingt es mit der neuen "Brothers in Arms"-Episode, dem vermeintlich ausgelutschten Thema spannende Aspekte zu entlocken. So steht nicht stupide Ballerei im Vordergrund, sondern eine dramatische Geschichte um die Soldaten einer eingeschworenen US-Einheit. Zusammen mit Rotschopf Joe "Red" Hartsock und den anderen Kameraden der 101. Luftlandedivision nimmt Serien-Veteran Sergeant Matthew Baker an der Operation Market Garden teil, bei der die Alliierten über die Niederlande den Westwall der Deutschen umgehen wollten. Der Untertitel des Spiels lässt erahnen, dass der Vorstoß der Amerikaner alles andere als problemlos verlief.



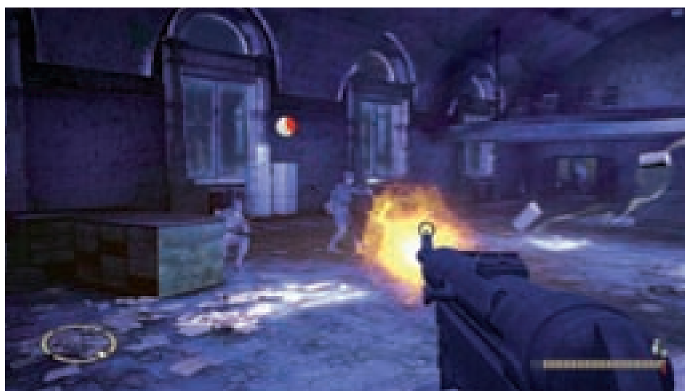
PS3 Befreit den Garten von Nazi-Unkraut: Bei Panzerfaust-Einsatz halten die feindlichen Sandsackstellungen nicht lange.

Die nötige Taktik

Wie es sich für einen Taktik-Shooter gehört, seid Ihr im Verlauf Eures Abenteuers meist mit einem Team, manchmal mit einem zweiten unterwegs, das dann mit der Bazooka wütet. Merkt Euch unbedingt, welches Team auf welcher Richtungstaste liegt, denn das verwirrt regelmäßig. Via simplem Interface kommandiert Ihr Mitstreiter zu taktisch klugen Punkten in den großzügig angelegten Level-Abschnitten. Gebt Ihr den Feuerbefehl, um Widersacher in Schach zu halten, verrät ein Kreissymbol über deren Köpfen, wie sehr sie sich auf Euch konzentrieren. Ist der Kringel weiß, könnt Ihr unbemerkt die Deckung verlassen und die ahnungslose Bande flankieren. Alternativ schickt Ihr die KI-Kollegen los, so oder so ist durch aggressives Vorwärtsstürmen keine Schlacht zu gewinnen. Sobald Ihr in Gefahr seid, färbt sich der Bildschirm rot und es genügt ein Treffer, um beim letzten Speicherpunkt zu landen.

Eure Mission führt über saftige Wiesen, durch zerbombte Städte und diverse Gebäude, der Spielablauf ändert sich dabei kaum. Ihr erreicht ein neues Areal, es wird gespeichert und die Deutschen tauchen hinter ihrer Deckung auf. Dann kommandieren und von der Seite angreifen – sofern die KI mitspielt. Ist die Lage ungünstig, geben die Kameraden schon einmal Widerworte. Leider verweigerten sie in unserer Testversion mitunter auch wortlos ihren Dienst und blieben stehen, während ein besonders mutiger Germane zum Angriff überging. Ein wenig Auflockerung erfährt das Kriegstreiben durch Solopassagen und Panzereinsätze. Letztere fallen jedoch zum Rest des Spiels ab. Auch, weil Ihr nicht von Deckung zu Deckung huschen könnt.

Besitzer der internationalen Version von "Brothers in Arms: Hell's Highway" staunen über abgerissene Gliedmaßen und blutige Kopftreffer, die mit der 'Action Cam'-Zeitlupe reißerisch in Szene gesetzt werden. Dieses voyeuristische Element wurde aus der deutschen Version entfernt, was keinen Verlust darstellt. Das Grauen, das Baker und sein Team durchleiden, wird bereits durch das Schicksal Eurer Kameraden vermittelt. Obwohl unterwegs gefallene Mitstreiter am nächsten Checkpoint wieder zu Euch stoßen, wachsen sie einem doch ans Herz – das müssen andere Ego-Shooter erst nachmachen. *mh*



360 Wird der Kringel weiß, haltet Ihr die leidlich klugen Gegner in Schach.



PS3 Aus taktisch kluger Position kommandiert Ihr mitunter mehrere Trupps.



"GEHT SO"

Michael Herde

Die spannende Story und ihre Wendungen fesseln ans Pad, was dem spielerischen Treiben alleine nicht gelänge. Zu ähnlich sind die Aufgaben, auch wenn sich die Entwickler alle Mühe gegeben haben, sie in immer neue Gewänder zu hüllen. Diese sind trotz Unreal Engine 3 nicht allzu hübsch geworden, lediglich die Charaktere sind schön modelliert. Dafür bewegen sie sich oft unnatürlich. Die zerstörbare Umgebung bringt mitunter Tempo in den statischen Stellungskrieg. Wenn eine feindliche MG-Stellung mal wieder meine Deckung zerbröselt, heißt es schleunigst zu verschwinden. Hier und da sorgt hier die Steuerung für Schwierigkeiten und verhindert einen flotten Abgang. Das klappt in "Rainbow Six Vegas 2" besser. Für die überraschend patriotismusarme Geschichte, die mich berührt hat, nehme ich den angegrauten Spielablauf in Kauf. KI-Aussetzer auch.

Entwickler	**Gearbox, USA**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » deutsche Version ohne Splattereffekte
- » aufrüttelnd inszeniertes Kriegsdrama mit spannender, wendungsreicher Story
- » installiert 3 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

Singleplayer	**6 von 10**	**73**
Multiplayer*	–	
Grafik	**6 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Stimmungsvoller Weltkriegs-Shooter, der mehr durch die erzählte Geschichte als durch spielerische Leistungen glänzt.

*Online-Nachtest in der nächsten M!

FIFA 09

PS2 PS3 360 Wii PSP DS **Sportspiel** 



360 Treffer in den ersten zehn Minuten: In "FIFA 09" fallen mehr Tore als im Vorjahr – bei abgeschaltetem Schuss-Assistenten könnt Ihr trotzdem gewaltig verziehen.

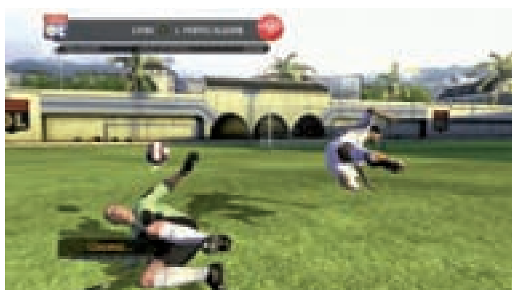
"FIFA" erinnert ein bisschen an David Beckham – sieht stets klasse aus, hat unglaublich viele Fans, erreicht spielerisch aber selten Weltklasse-Niveau. "PES" hingegen ist ähnlich wie Ronaldinho nicht der hübscheste Vertreter seiner Zunft, dafür aber in spielerischer Hinsicht ungeschlagen – nur im letzten Jahr mussten beide durch ein kleines Formtief waten. Doch zurück zur EA-Bolzerei: Kann "FIFA 09" zum Christiano Ronaldo unter den Fußballspielen werden, also ein optischer Hingucker und spielerischer Hochgenuss gleichermaßen? Dieser These gehen wir im M!-Testlabor auf die Spur.

Die Ausstattung von "FIFA 09" ist einmal mehr nicht zu toppen: Egal, ob Ihr mit dem kleinen FC Augsburg oder dem großen Real Madrid auflauft – sämtliche Spieler, Trikots und Vereinslogos entsprechen den realen Vorbildern. Im Stadion angekommen, ist das Staunen groß – in den bis auf den letzten Platz gefüllten Fußballtempeln kocht die Stimmung, und Ihr seid mittendrin.

Warmspielen

Bevor die Mannschaften auflaufen und das eigentliche Spiel startet, fechtet Ihr einige Duelle mit dem Keeper aus; freut Euch auf Traumtore, satte Lattenknaller, zarte Heber und fein animierte Bauchlandungen. Wir halten fest: Die Steuerung der Athleten ist gut gelungen, bisweilen könnten sie aber etwas direkter auf Richtungswechsel via Pad-Eingabe reagieren. Apropos Pad: Die Unterstützung des Steuerkreuzes als Eingabeform wird leider zusammen mit der PS2 aussterben, Next-Gen-Sportler gehorchen nur dem Analogstick. Im Spiel fällt die Häufung von Steilpässen und die damit verbundene, zu rasche Überbrückung des Mittelfelds auf. Das wollen wir ändern und schrauben an den neuen Taktik-Reglern in den Einstellungen. Hier könnt Ihr das Angriffs- oder Defensivverhalten Eures Teams feinjustieren – die Auswirkungen auf dem Platz sind nur schwach spürbar. Vorbildlich dagegen ist die Einbindung der direkten CPU-Assistenten im Spiel: Ihr dürft haarklein einstellen, ob Euch der Computer bei Pässen, Schüssen & Co. viel, ein bisschen oder gar nicht unter die Arme greift. Den Test der verführerischen Online-Spielvariante mit 20 menschlichen Spielern reichen wir im nächsten Heft nach.

Für die PS2 fällt ein Nachtest flach – es gibt schlicht keinen Online-Modus mehr. Dafür könnt Ihr erstmals eine vereinfachte 'Casual'-Steuerung anwählen – ein klares Werben um jüngere Spieler und Gelegenheitszocker. Die freuen sich über reichlich (Freistoß-)Tore und meckern nicht über die stets gleiche Grafik. *ms*



PS3 Das Trainingsgelände lädt zum Dribbeln, Tricksen und Bolzen ein – lotet die Stärken und Schwächen der Torhüter aus.



PS2 Ruhender Ball = Gefahr: Hier müsst Ihr auf eine Kopfballverlängerung hoffen – am 16-Meter-Raum reizt der Direktschuss.



"GUT"

Matthias Schmid

Als glühender Fußballfan stehe ich auf die pompöse "FIFA"-Präsentation – in puncto Grafik, Modivielfalt und Lizenzen spielt EA auch in diesem Jahr die Konkurrenz an die Wand. Auf dem Platz gefallen die gute Ballphysik, ein besserer Tormann und die vorausdenkenden Kollegen. Ärgerlich hingegen sind nach wie vor die unausgegorene First-Touch-Steuerung (Bälle springen zu weit weg) und die Missachtung des Digikreuzes. Wie im Text erwähnt, ist das Mittelfeld erstaunlich schnell überbrückt, was zu unnatürlich vielen Torszenen führt.

Entwickler	**EA Sports, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**2. Oktober**
Preis	**50 Euro (PS2), 70 Euro**

Unterstützt » **bis 20 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » Online-Updates der Spielerkader
- » Be-a-Pro-Modus fesselt nach wie vor
- » neue Taktik-Einstellungen auf PS3 & 360
- » alle Original-Lizenzen an Bord
- » komfortable Trainingsarena

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS2
Multiplayer	8 von 10	**76**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	8 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	9 von 10	**81**
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Spielerisch hat sich "FIFA" nicht groß weiterentwickelt – Ihr bekommt ein richtig gutes Fußballspiel mit starker Präsentation.

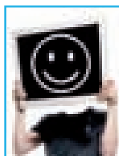
Ankh – Der Fluch des Skarabäenkönigs

DS **Adventure**

Seit "Ankh" für den DS erstmals angekündigt wurde, ist viel Wasser den Nil hinuntergeflossen. Nun schaffte es das Ägypten-Adventure endlich auf ein Modul. Allerdings musste es beim Sprung vom PC auf den DS gerade in technischer Hinsicht Federn lassen.

Ein Aspekt des 2005 erschienenen PC-Originals wurde prima auf den DS umgesetzt: Die Charakter-Riege um den jungen Hauptdarsteller Assil bekam eine tolle Synchronisation spendiert. So dürfte ein wesentlicher Teil des Modul-Speicherplatzes für die Sprachausgabe verwendet worden sein. Das rächt sich an anderer Stelle: Die Zwischensequenzen holpern, die Grafik wirkt stellenweise ausgewaschen und detailarm.

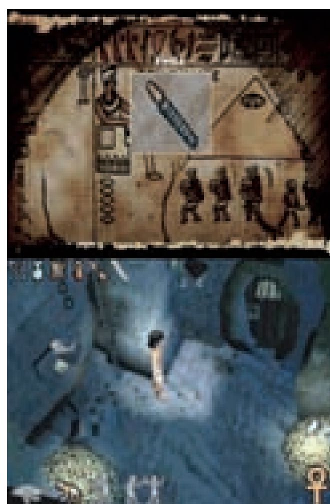
Diese technischen Einschränkungen lassen sich aber verschmerzen, schließlich ist der DS nicht so potent wie ein Spiele-PC. Störender sind andere Faktoren: Der normale Schwierigkeitsgrad ist stellenweise eine Zumutung, da Ihr hier häufig mit dem Stylus verzweifelt den Bildschirm absuchen müsst, um die mit bloßem Auge kaum erkennbaren Interaktionspunkte zu finden. Glücklicherweise ist diese Problematik auch den Entwicklern nicht entgangen: In einem optionalen leichteren Schwierigkeitsgrad werden Hotspots hervorgehoben, wenn Ihr nahe genug daran vorbeilauft. Immer noch nicht optimal gelöst, aber ein solider Kompromiss, mit dem Abenteurer leben können. *fk*



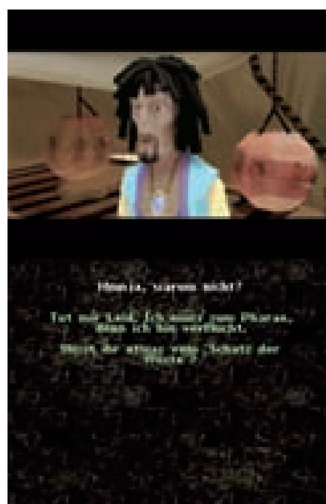
"GUT"

Fabian Käufer

Das PC-Original von "Ankh" wurde zu Recht gefeiert: Die Rätsel sind clever, die Dialoge witzig und erstklassig vertont. Die akustische Seite geriet auf dem DS überraschend gut, die platt wirkenden Hintergründe und schwache Zwischensequenzen kosten aber Atmosphäre. Den normalen Schwierigkeitsgrad erspart Ihr Euch, die langwierige Suche nach den Hotspots wird schnell zur Qual. "Ankh" bleibt auf dem DS ein unterhaltsames Adventure, dem man aber an vielen Stellen anmerkt, dass es ursprünglich nicht für mobile Hardware entwickelt wurde.



DS In der Klemme: Assil ist im Gefängnis gelandet.



DS Auf dem Touchscreen wählt Ihr Antworten in Dialogen.

Entwickler	**Denaris Entertainment & Visual Imagination Software, D**
Hersteller	**Daedalic Entertainment**
Termin	**im Handel**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: einstellbar**

» Umsetzung des PC-Knallers
» DS-untypisch komplett mit deutscher Sprachausgabe in passabler Qualität
» Touchscreen-Steuerung, die allerdings nicht konsequent durchdacht wurde

SPIELSPASS

Singleplayer	**7 von 10**	**71**
Multiplayer	**–**	
Grafik	**6 von 10**	
Sound	**8 von 10**	

FAZIT » Inhaltlich auch drei Jahre nach dem Debüt noch gutes Adventure, das auf dem DS aber deutliche technische Schwächen hat.

Wind and Water: Puzzle Battles

Dreamcast **Denkspiel**

"Wind and Water: Puzzle Battles" ist das endgültig letzte Spiel für Segas Dreamcast... Stopp – böser Fehler: Das haben wir schon zu oft behauptet. Mit "Wind and Water" erscheint endlich mal wieder ein Spiel für Segas 128-Bit-Konsole. Wie schon bei "Last Hope", dem Vorgänger-Werk des Publishers redspotgames, handelt es sich um eine Portierung; diesmal musste die Version für den koreanischen Handheld GP2X als Vorlage herhalten.

Worum geht es in "W&W" (bitte nicht verwechseln mit "WoW"): Kennt Ihr "Hexic"? Wenn ja, dann kennt Ihr auch dieses Spiel – die Spielmechanik ist fast dieselbe. Mit zwei Tasten dreht Ihr die in Eurem Cursor befindlichen Puzzlesteine im oder gegen den Uhrzeigersinn; kommen mindestens vier Klötze derselben Farbe in einer Steuerkreuz-ähnlichen Form zusammen, verschwinden sie. Knifflige Combomanöver und Spezialsteine runden das Spielprinzip ab.

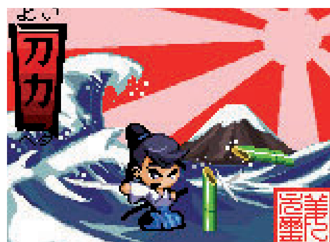
Normale Spielweisen wie Versus- oder Endlos-Variante stehen klar im Schatten des Story-Modus: Hier knobelt Ihr Euch über eine Oberwelt im Stile von "Super Mario Bros. 3", löst bestimmte Aufgaben, puzzelt Bosse ins Grab, lacht über die drolligen Sprites oder die witzige Story und bestreitet einige Minigames – u.a. prüfen Bambushacken und Autorennen Eure Reflexe. Schließlich runden vorgefertigte Puzzles, die Ihr in einer fixen Zahl an Zügen bewältigen müsst, das Knobel-Potpourri ab. *ms*



Matthias Schmid

"Wind and Water" war mir gleich sympathisch: Die pixelige Grafik ist süß, das Spielprinzip gut; die Musik lädt zum Mitsummen ein. Leider nimmt der einzig echte Unterschied zu "Hexic" (gedrehte Steine rotieren nie zurück) Dynamik aus dem Spiel, zudem schwankt der Schwierigkeitsgrad stark. Ebenfalls schlecht: Bei Aufgaben wie 'Eliminiere 100 rote Steine' fehlt eine Anzeige des aktuellen Standes. Fordernd und spaßig gleichermaßen sind dagegen die 'Puzzle'-Aufgaben.





DC Kurzweil im Knobelland: Meist seid Ihr damit beschäftigt, Ordnung im Klötzchen-Chaos zu schaffen (links), zwischendurch warten nett illustrierte Reaktionstests.

Entwickler	**Yuan Works, Costa Rica**
Hersteller	**redspotgames**
Termin	**Oktober**
Preis	**26 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (offline), Text: englisch**

» Story-Modus mit Minispielen
» VMU-Spielfigur als Bonus-Charakter
» nur online erhältlich: wind-water.net

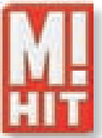
SPIELSPASS

Singleplayer	**7 von 10**	**68**
Multiplayer	**–**	
Grafik	**5 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Niedlicher Klötzchen-Knobler im "Hexic"-Stil; der pfiffige Story-Modus wiegt den zu lahmen Spielverlauf nicht auf.



Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft



DS **Rollenspiel** 

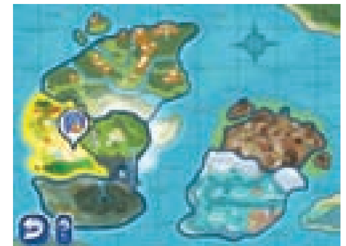
Eigentlich sollte in der Sega-Welt längst Frieden eingekehrt sein: Sonic hat den bösen Dr. Eggman schon vor Jahren vertrieben, seine Freunde sind mittlerweile in allen Teilen der rund 20 Abschnitte großen Insellandschaft sesshaft geworden. Doch plötzlich stören allerlei Monster, Roboter und sogar Räuberbanden die Idylle: Ist der einstige Erzrivale zurückgekehrt oder muss sich das Sonic-Team einer neuen Bedrohung stellen? Egal, denn die furchtlose Clique um den blauen Igel nimmt es mit jeder Bedrohung auf. Dazu müsst Ihr die elf Freunde wie Knuckles, Tales und Big the Cat aber erstmal zusammentrommeln: Das Abenteuer führt Euch in Kapiteln recht übersichtlich von einer Handlungsszene zur nächsten, zwischendrin dürft Ihr allerhand Bonusmissionen bei den Bewohnern erplaudern. Dazu zählen einfache Such- und Geschicklichkeitsaufgaben, aber auch die Instandsetzung komplexer Maschinen. Dazu muss sich das Team auch mal teilen, um mit individuellen Talenten und an verschiedenen Stellen mit simultanen Aktionen Apparate wie Kran oder Zugbrücke in Gang zu setzen.



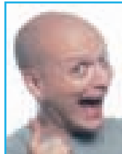
DS Massig Ebenen, die es zu erklettern gilt: Nur mit den richtigen Helden und jeder Menge Grips erreicht Ihr alle Winkel.

Rätselhaft

Wie Hüpfspiellevels sind die 20 Abschnitte der Sonic-Welt mit Hochbahnen, Loopings und Steilwandkurven gespickt, die es zu erkraxeln bzw. vervollständigen gilt: So erreicht Ihr die Ausgänge zu neuen Abschnitten und Obermotzen. Das gelingt komfortabel mit Stylus und Schultertaste: Sobald Ihr Euch einem Aktions-Icon (z.B. Sprechen, Untersuchen oder Sprinten) nähert, drückt Ihr dieses zum Auslösen der entsprechenden Handlung. Manche Tätigkeiten können nur bestimmte Helden durchführen, außerdem müssen sie mitunter einen vorgegebenen Level erreichen, damit die Aktion klappt. Da nur drei Helden Sonic begleiten, gilt es vor Antritt der Mission die korrekte Truppe zusammen zu stellen. Diese muss sowohl bei den Rätseln als auch in den Rundenkämpfen Teamgeist beweisen: Die Angriffe und erlernbaren Spezialmanöver lassen sich zu Combos verketten, außerdem sammeln die Helden Chaos. Diese lassen sich im Chaogarten verwalten und mit Helden koppeln. So verleihen sie Sonic & Co. allerhand praktische Boni, vom Feuerschlag bis zur doppelten Itemprämie. Weil die vielen Monster individuelle Taktiken und Schwachstellen besitzen, lässt sich das Team laufend optimieren. Action-Elemente bringen zusätzliche Abwechslung in die Kämpfe, bei denen man für Angriffsboni und Verteidigung eingeblendete Buttons tippt oder Bewegungen nachzeichnet. Außerdem gibt es einen Hürdenlauf, über den Ihr fliehende Feinde verfolgt: Wenn's brenzlig wird, geben die Monster schon mal Fersengeld – holt sie schnell ein! Der obere Screen dient in allen Spielmodi der Information: In der Oberwelt orientiert Ihr Euch mit Automap, beim Kampf werden Statuswerte und Reihenfolge der Angriffe eingeblendet. *us*



DS Die 20 Abschnitte der Oberwelt bereist Ihr über die Weltkarte.



Oliver Ehrle

"SUPER"

Bei der Rollenspielumsetzung von Sonic hat Bioware nahezu alles richtig gemacht: Die Story und die Persönlichkeiten der Helden kommen mit Filmschnipseln und Bildschirm füllenden Dialogszenen klasse zur Geltung. Die taktischen Kämpfe bieten überraschend viel Abwechslung und die vielschichtige Levelarchitektur bringt Hüpfspielflair ins Abenteuer. Taktiker können sich mit Teamwahl und Chaosymbiose mächtig austoben, auch wenn es der Schwierigkeitsgrad nicht immer erfordert: Von Beginn an werdet Ihr mit Heilextras und dergleichen überhäuft. Trotzdem fühlen sich Rollenspielprofis nicht unterfordert, da die vielen Geschicklichkeitseinlagen die Kämpfe wesentlich beeinflussen. Deshalb lässt sich mangelnde Taktik mit Geschick kompensieren und umgekehrt: "Sonic Chronicles" spricht alle Zockertypen an.



DS Die ausführlichen Dialoge lassen sich mit Alternativen variieren.



DS Gekämpft wird rundenweise, aber trotzdem mit Echtzeitelementen.

Entwickler	**Bioware, USA**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

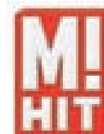
Unterstützt »**1 Spieler, Text: deutsch**

- 20 komplexe Rätselwelten
- trickreiche Team- und Chaowahl
- sympathisch präsentierte Handlung
- massig Actioneinlagen bringen Schwung ins Abenteuer

SPIELSPASS **85**

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**–**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**7 von 10**

FAZIT » Abwehrschlag, Loopingsprint und Verfolgungsjagd: Auch Sonics Rollenspiel bietet jede Menge Action.



Yakuza 2

PS2 Action-Adventure

Ganz in der Tradition der beiden "Shenmue"-Episoden hat Segas Star-Entwickler Toshihiro Nagoshi ("Daytona USA", "Super Monkey Ball") mit "Yakuza 2" erneut ein großes Stück Software geschaffen. So subjektiv diese Behauptung klingen mag, so wertfrei ist sie: "Ryu ga Gotoku 2" (so der japanische Name) ist kein Spiel für zwischendurch, sondern ein reifes Werk, das von seiner dichten Atmosphäre, den ausdrucksstarken Gesichtsanimationen und der erwachsenen Story aus der Feder des Schriftstellers Hase Seishu lebt. Während der 15 bis 20 Stunden Spielzeit wird in vielen Echtzeitsequenzen eine Geschichte von seltener Komplexität erzählt: Es geht um Aufstieg und Fall ganzer Yakuza-Familien, um Geld und Loyalität und stets um das Leben eines jeden einzelnen Protagonisten – im Tokioter Untergrund ist Gewalt ein allgegenwärtiger Begleiter.



PS2 Neben den tollen Gesichtern ist die Stadtkulisse mit ihren unzähligen Passanten und Neontafeln das grafische Highlight von "Yakuza 2".

Hilfe, ich kenne Teil 1 nicht

"Yakuza 2" schließt nahtlos an den Vorgänger an: Wer den nicht gespielt hat, kann während der ersten Spielstunde die Geschichte in kleinen Häppchen nachholen – vorbildlich. In Person des Yakuza Kazuma Kiryu durchstreift Ihr die offene Spielwelt der großen und kleinen Straßen von Tokio bzw. Osaka, erkundet Gebäude und Hinterhöfe, benutzt Taxis als Abkürzungen oder vertreibt Euch die Zeit in den Amüsiervierteln: Im Club Sega warten Videospiele und UFO-Catcher, in Bars und Garküchen futtert Ihr die Speisekarte leer.

Wer gerade keine Lust auf die nächste (jederzeit abbrechbare) Story-Sequenz hat, widmet sich Nebenmissionen (Stadtführer machen, Oma helfen, Dieb einfangen), spielt Golf, Baseball oder Mahjongg, genießt eine Massage oder flirtet mit Hostessen. Ähnlich wie in "GTA" oder "Shenmue" ist nicht jedes Minigame ein Knüller, in ihrer Gesamtheit sind die Beschäftigungen abseits des Hauptspiels aber eine Wucht. Wollt Ihr erfahren, wie es weitergeht, dann sucht den pinken Punkt auf der Karte auf: Dort warten hervorragend gesprochene, japanische Dialoge oder wüste Schlägereien. Seit Teil 1 hat Kiryu viel gelernt: Die Schlag- und Trittcombos gehen besser von der Hand, die Finisher im 'Heat'-Modus sind kerniger und zahlreicher – die Waffen und ihre Einsatzmöglichkeiten ebenso. Im Menü verwaltet Ihr Items, checkt Eure Mails, lest Infos zu den Personen nach oder münzt Erfahrungspunkte in mehr Lebensenergie um – in Telefonzellen wird gespeichert. *ms*





PS2 Im Hauptquartier des feindlichen Clans wird höflich diskutiert – dennoch endet der Besuch in einer wüsten Rauferei (rechts).

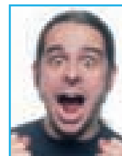
YAKUZA 3

Beneidenswerte Japaner: Während in Europa "Yakuza 2" gezockt wird, lesen Fernost-Zocker in der Famitsu die ersten Infos zum PS3-Nachfolger "Ryu ga Gotoku 3". Der Ersteindruck: Die "Yakuza"-HD-Premiere glänzt mit famosen Digi-Gesichtern und spielt u.a. an einem Sandstrand.





PS2 Chefentwickler Nagoshi ist schon ein Spaßvogel: In der Spielhalle zockt Ihr die kurzweilige Lichtschwert-Klopperei "YF6" – entwickelt vom MA2-Studio.



"SUPER"

Matthias Schmid

Für einen "Shenmue"-Fan wie mich ist "Yakuza 2" eine Offenbarung. Starke Charaktere bewohnen eine lebendige Spielwelt, unzählige Minispiele wechseln sich mit deftigen Keilereien ab, die selbst beim fünfzigsten Mal noch Spaß machen. Doch nicht nur in der Gewaltdarstellung ist "Yakuza 2" ein erwachsenes Spielerlebnis, auch in den ruhigen Momenten punktet Nagoshis Werk mit filmischen Kamera-Einstellungen und intimen Porträts der virtuellen Mimen. Natürlich spielt da die Grafik eine Rolle: Blickt Ihr hinter den PS2-Schleier (Matschtexturen & Kantenflimmern), entdeckt Ihr exzellente Mimiken und Großstadtkulissen. Negativpunkte gibt es aber auch: Manchmal bockt die Laufsteuerung, ungünstige Kamerawinkel und doofe Gegner nerven, zu viele Türen bleiben verschlossen. Vom Kauf abhalten sollten Euch diese kleinen Altersschwächen nicht, sind sie doch nicht mehr als Schönheitsfehler eines großen Spiels.

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (offline), Sprache: japanisch, Text: englisch**

- » mindestens ein Drittel der Spielzeit verfolgt Ihr Zwischensequenzen
- » Minispiel-Parade: Brettspiele, Automaten, Massagen, Sport, Hostessen
- » Speicherpunkte reichlich verteilt
- » fairer Schwierigkeitsgrad
- » das letzte große PS2-Spiel kostet nur 30 Euro!

SPIELSPASS

Singleplayer	**9 von 10**
Multiplayer	–
Grafik	**8 von 10**
Sound	**9 von 10**

85

FAZIT » Etwas altmodische, aber großartige Symbiose aus kerniger Action, Minispiel-Ablenkung und ganz viel dramatischer Story.

SimCity Creator

Wii **DS** **Strategie**

Die von Will Wright entwickelte, zeitlose Städtebausimulation "Sim City" brachte bereits zahlreiche Sequels hervor und heimste unzählige Preise ein. Erstmals errichten nun Wii-Architekten ihre Traummetropole, DS-Baumeister freuen sich über eine stark modifizierte Fassung. PS3- und Xbox-360-Bürgermeister bleiben außen vor.

Trotz vieler Neuerungen blieb das altbewährte Spielprinzip erhalten. Noch immer legt Ihr auf einem quadratischen Raster Stadtgebiete fest: Industrie-, Wohn- und Handelszonen dienen als Baugrund für die sich ansiedelnde Bevölkerung. Wichtig dabei ist die Infrastruktur: Nur mit einem intakten Straßennetz kann die Feuerwehr ausrücken und der Berufsverkehr fließen. Neu: Auf Wii dürft Ihr Straßen mittels Wii-Remote frei platzieren – zeigt einfach auf den Bildschirm und zeichnet die Fahrbahn. Polizei- und Feuerwehrstationen garantieren Schutz vor Kriminellen bzw. Feuersbrünsten, während Kliniken die gesundheitliche Vorsorge sichern. Doch ohne Strom läuft gar nichts: Baut Kraftwerke und legt Leitungen. Pumpen, Wassertürme und unterirdische Rohrsysteme versorgen schließlich Eure Bürger mit dem feuchten Nass. Doch bei der Stadtexpansion treten Nebeneffekte auf: Überfüllte Straßen und Schwerindustrie steigern die Luftverschmutzung. Höchste Zeit, den Leuten mit einem Schienennetz eine Alternative zum Auto zu bieten. Zusätzlich reinigen Parks und Gärten die Luft. Die Bevölkerung stimmt Ihr mit Freizeitanlagen wie Tennisplätzen und Baseballfeldern glücklich. So avanciert Eure Stadt zum Magneten für weitere Einwanderer. Die Bewohner informieren Euch nebenbei über Wünsche und Probleme. Berater stehen Euch für jedes Fachgebiet zur Seite und können später auch die Kontrolle über einzelne Viertel übernehmen. Einzelmissionen und Online-Wettbewerbe mit vorgegebener Zielsetzung bringen Abwechslung ins ansonsten offene Spielkonzept.

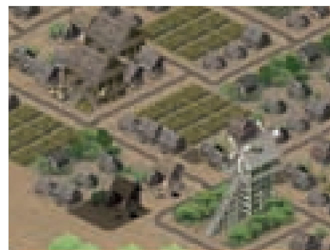


Wii Die frei formbaren Straßen befreien das Stadtbild von der "Sim City"-typischen, rechtwinkligen Skyline.

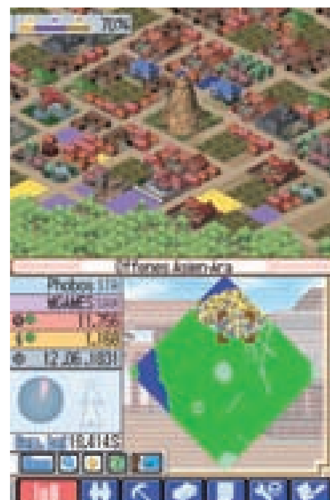
Durch die Jahrhunderte

Auf dem DS sieht "Creator" ganz anders aus: Hier durchläuft Eure Stadt vier Epochen von der Steinzeit bis zur "Sim City"-typischen Moderne. Ihr habt die Wahl, ob Eure Metropole nach asiatischem, europäischem oder römischem Baustil errichtet wird. Natürlich plagen die Menschen in der Vorzeit andere Probleme als ihre neuzeitlichen Verwandten. Nahrung erhalten die Eingeborenen durch Argrarwirtschaft und Jagdgebiete. Über Trampelpfade gelangen sie zu Tempeln, um mit Gebeten drohende Katastrophen wie Tornados zu verhindern. Erst in den weiteren Epochen schaltet Ihr alle Features frei. Positiv: Auch hier sorgen Berater für die nötige Einführung. Allerdings seid Ihr beim DS-Straßenbau auf das typische Quadratraster festgelegt. Eine nette Idee ist das Knipsen von Fotos, die Ihr mit anderen "Creators" tauschen dürft.

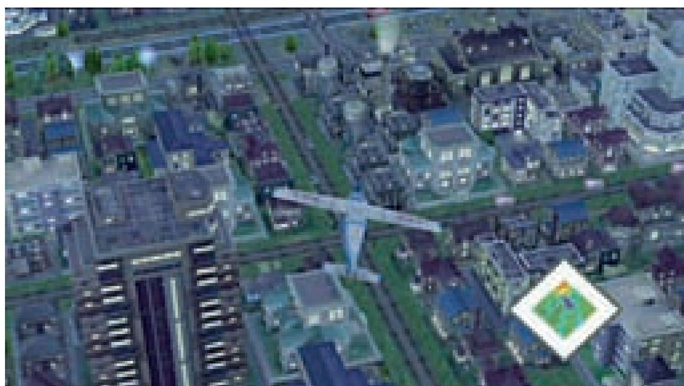
Während auf dem oberen Bildschirm die gewohnte Stadtansicht in zwei Zoom-Stufen gezeigt wird, ist der untere Screen für die Karte, Statistiken und zu klein geratene Icons reserviert. Hier platziert Ihr mit dem Stift Häuser, Straßen und Gebiete. *ts*



DS In der ersten Epoche kämpfen die Einwohner noch mit Hunger und Naturgewalten…



DS …später entscheidet Ihr Euch für einen Baustil und errichtet passende Schlösser oder Gärten.



Wii Mit Hubschrauber oder Propellermaschine braust Ihr über Eure Metropole.



"GUT"

Thomas Stuchlik

Umgekehrte Vorzeichen: Die Wii-Fassung eignet sich für ein Spielchen zwischendurch, während das DS-"Creator" länger fesselt. Dank diverser Zeitalter und Baustile hat das Handheld in Sachen Motivation die Nase vorn. Auch grafisch bringt die DS-Version mehr Abwechslung auf den Schirm. Den Reiz der Wii-Fassung machen dagegen schnelles Stadtwachstum und flinke Steuerung aus. Mit der Freihandfunktion kommt bei der Straßenkonstruktion richtig Freude auf. Die Pointer-Funktion wird mit der Zeit aber anstrengend. Grafisch gibt's nur unspektakuläre Kost – die DS-Pixeloptik zeugt von mehr Liebe zum Detail, zumindest bei größerer Zoomstufe. Virtuelle Baumeister beider Plattformen finden hier eine langfristig fesselnde Beschäftigung ganz ohne Gewalt.

Entwickler	**Maxis, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro (DS), 50 Euro (Wii)**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Text: deutsch**

» zahlreiche Berater informieren über alle Fachgebiete
» frei platzierbare Straßen und Überflüge möglich (nur Wii)
» vier Epochen (nur DS)

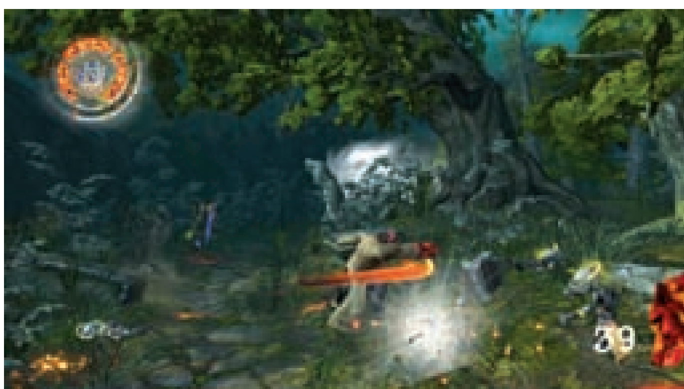
SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	Wii **72**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	4 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS **75**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	3 von 10	

FAZIT » Der altehrwürdige Städtebau funktioniert auch mit Wii-Fernbedienung gut – auf DS macht es aber mehr Spielspaß.

Hellboy – The Science of Evil

PS3 360 PSP Action



PS3 Hellboys kraftvolle Schläge setzen den Gegnern zu, sind aber sehr träge – wie gut, dass keine ausgefeilten Attacken gefragt sind.

Die Hellboy-Versoftung "The Science of Evil" hält sich nicht an die gerade angelaufene Zelluloidvorlage, sondern schickt Euch in sechs Welten ohne jeden narrativen Zusammenhang. Wieso sich der rote Bube auf einem europäischen Friedhof oder in Japan herumtreibt, die Gründe dafür bleiben verborgen. Einzig der Erzschurke Herman von Klempt zieht sich wie ein roter Faden durch die Standard-Klopperei. So prügelt sich Hellboy in jeder Welt lineare Pfade entlang und lässt gelegentlich die Schusswaffe sprechen. Ist ein Areal von Gegnern gesäubert, öffnet sich das Tor zum nächsten Gegnerpulk und das Haudrauf geht von vorne los. Spielerische Abwechslung ist Mangelware, bestenfalls muss Stein A in Mulde B gelegt werden, um Tor C zu öffnen. Benommene Gegner kann die Rothaut greifen und per Finishing Move erledigen oder werfen, sogar das Levelinventar wird als Waffe missbraucht. Allerdings fällt das Zielen schwer, da die Auto-Aim-Funktion willkürlich einen Feind aussucht und manuelles Justieren in der Praxis zu träge abläuft. Hellboy teilt kräftig aus, doch das begrenzte Schlagrepertoire, das undynamische



PSP Die bunte Grafik sorgt auf dem Handheld für Comic-Atmosphäre.

Tempo und stets gleiche Gegner sorgen schnell für Langeweile. Immerhin kann auf PS3 und Xbox 360 zu zweit gespielt werden. Serviert wird "The Science of Evil" mit zwiespältiger Grafik: Texturen und Effekte schwanken qualitativ, dazu leidet die Umgebung an Detailarmut und erinnert an Titel der letzten Generation. Die Kamera ist kaum beeinflussbar und fängt das Geschehen meist aus ungünstigen Blickwinkeln ein; mangelnde Übersicht und missglückte Sprungeinlagen sind die Folge. Die PSP-Version ist inhaltlich gleich, allerdings versprüht der mobile Hellboy dank kräftiger Farben und gezeichneter Zwischensequenzen mehr Comic-Flair. *ma*



"LAHM"

Marcus Grüner

Ein Totalausfall ist "Hellboy – The Science of Evil" nicht, aber es bleibt ein fader Nachgeschmack: zu träge die Spielgeschwindigkeit, zu gering die Gegnervielfalt. Eine gute Steuerung sowie eine Story hätten nicht geschadet, ein Combo-Zähler den monotonen Kämpfen wenigstens etwas mehr Motivation verliehen. So drücke ich wahllos auf den Schlagtasten umher und kämpfe mich gelangweilt von Areal zu Areal - immer in der Hoffnung, dass es beim nächsten Mal besser wird. Hellboy-Fans erfreuen sich an den wenigen humorigen Elementen, sofern sie auf spielerischen Anspruch verzichten können.

Entwickler	**Krome Studios, Australien**
Hersteller	**Konami**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro / 40 Euro (PSP)**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » 6 lineare Welten
- » erspielbare Extras (Making-of-Videos, Grafiken, etc.)
- » **PS3 vs. 360:** Auf der Xbox 360 kämpft sich Hellboy etwas flüssiger durch.

SPIELSPASS

PS3 / 360		
Singleplayer	5 von 10	59
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

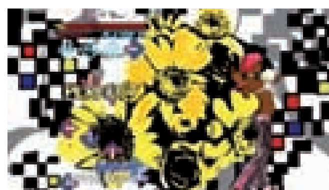
PSP		
Singleplayer	5 von 10	57
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Höllisch mittelmäßig: monotoner Action-Titel, der an mauer Grafik und stets gleichen Kämpfen leidet.

Dancing Stage Universe 2

360 Geschicklichkeit

Obwohl es "Dancing Stage" für die Xbox 360 erst auf zwei Episoden bringt, setzt schon jetzt ein Ermüdungseffekt ein: Weil selbst die lizenzierten Songs für Nichtkenner überwiegend wie die Konami-eigenen Stampfer klingen, hält sich die musikalische Abwechslung in Grenzen. Ärgerlich zudem, dass der ziemlich verpeilte Karriere-Modus nur optisch überarbeitet wurde, aber das kaum nachvollziehbare Regelwerk so undurchsichtig blieb wie zuvor. Schlecht ist der Musikspaß trotzdem nicht, aber er wirkt wie ein Schnellschuss, der viel Potenzial ungenutzt lässt. *us*



Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**2. Oktober**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

SPIELSPASS

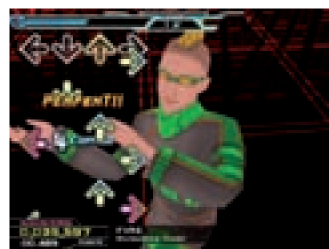
Singleplayer	6 von 10	67
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Solide Tanzmatten-Action, die aber die Fehler des Vogängers beibehält und musikalisch immer obskurer wird.

Dancing Stage SuperNOVA 2

PS2 Geschicklichkeit

Mit der obligatorischen Langzeitverspätung trudelt "SuperNOVA 2" nun auch in Europa ein: Vom Einbau neuer Ideen haben sich die Entwickler längst verabschiedet, immerhin sind sämtliche Standard-Spielvarianten der Tanzmatten-Hopserei mit an Bord. Dafür spart man Geld an namhaften Interpreten, denn die nehmen immer mehr ab. Schade, im Westen sind sie schließlich das Salz in der Suppe. *us*



Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**2. Oktober**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

SPIELSPASS

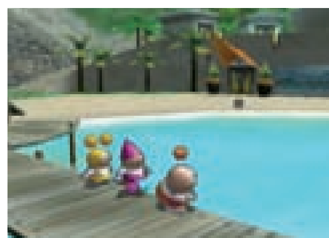
Singleplayer	6 von 10	70
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Musikspiel von der Stange: Immer noch gut und mit zahlreichen Optionen, aber die Lizenzsongs werden schwächer.

Opoona

Wii Rollenspiel

Bilderbuch-Pummel "Opoona" kommt mit seinem Wii-Abenteuer nach Deutschland und ist auf seine Zielgruppe gut vorbereitet: Weil sich vor allem jüngere Semester mit dem leicht zugänglichen Rollenspiel beschäftigen dürften, wurden sämtliche Texte eingedeutscht. Wie gehabt werft Ihr per Analogstick ein 'Kampfbonbon' auf die herzigen Bewohner des Planeten Landroll. So gerüstet besteht Ihr zufällig beginnende Rundenkämpfe und versucht Euch in Nebenjobs wie Wildhüter oder Fischer. *mw*



Entwickler	**Koei, Japan**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

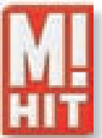
SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	62
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Kindgerechtes RPG-Bonbon mit einfacher Spielmechanik und altmodischen Zufallskämpfen.

Pro Evolution Soccer 2009

PS3 360 PS2 Wii PSP Sportspiel 





PS3 Im 'Werde zur Legende'-Modus zeigt ein kleine Flagge über dem Kopf an, wenn Euer Kicker im Abseits steht. Die hier gewählte 'Spieler'-Kamera sorgt für cooles Mittendrin-Gefühl, wegen ständiger Perspektiv-Wechsel dreht sich aber bald der Magen um.

Wenn der stolze Konami-Konzern für eines seiner Vorzeige-Produkte die Idee eines Mitbewerbers aufgreift, dann muss sie wirklich gut sein. Die Rede ist vom 'Be-a-Pro'-Modus des Fußball-konkurrenten "FIFA" – anstatt per Spielerwechsel munter zwischen allen Kickern durchzuwechseln, seid Ihr hier auf einen Rasentreter festgelegt. Dass Konami diesen guten Einfall bereits vor EA hatte und im 'Fantasista'-Modus von "Winning Eleven 2007" halbherzig verbriet, wissen nur wenige. Jetzt reagieren die Japaner, benennen die Spielvariante in 'Werde zur Legende' um, packen eine Karriere dazu und bringen sie in "Pro Evolution Soccer 2009" erstmals nach Europa.

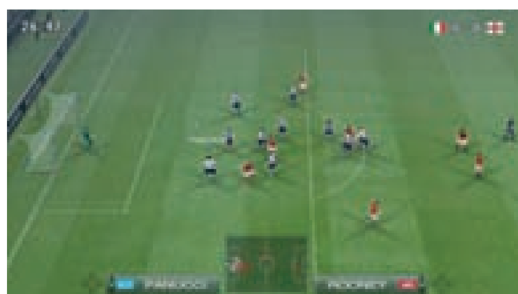
Ein wesentlicher Unterschied fällt jedoch auf: Der 'Werde zur Legende'-Modus stellt den Werdegang eines selbstgebauten Nobodys in den Vordergrund. Passend dazu übertragt Ihr Euer Antlitz via Xbox-Live-Vision-Kamera bzw. PlayStation Eye auf eine Polygonpuppe – PS3-Besitzern stehen dank JPG-Import-funktion noch mehr Möglichkeiten offen. Im zweiten Karriere-Modus, der altbekannten Meister-Liga, dürft Ihr gar ein individuell gestaltetes Trikot überstreifen und freut Euch an Details, wie der Abstellung von Starspielern an die Nationalmannschaft – das sorgt für echtes Liga-Gefühl.

Das alte Leid

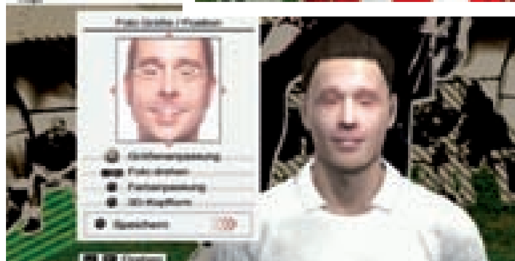
Doch Vorsicht, es gibt ein Problem mit dem Liga-Gefühl, genauer gesagt mit dem Bundesliga-Gefühl: Aufgrund des Exklusiv-Vertrages der DFL mit dem Konkurrenztitel "FIFA 09" fehlen Bundesliga-Teams in "PES 2009". Auch in der original UEFA Champions League, die wiederum Konami für die nächsten vier Jahre exklusiv lizenziert hat, fehlen deutsche Clubs – ein mehr als fader Beigeschmack.

Auf dem Platz ist "PES 2009" gewohnt großartig, Serienspezialisten bemerken einige Unterschiede zum Vorjahr: Die Spielgeschwindigkeit wurde spürbar gedrosselt, das Passen via rechtem Analogstick erheblich verbessert (endlich ohne R3-Klick). Trotz klügerer KI-Mitspieler fallen weniger Tore – in den Zweikämpfen sind die Stürmer bisweilen arg im Nachteil. Ob der Online-Modus in dieser Saison nun endlich vernünftig funktioniert, prüfen wir in der nächsten Ausgabe. *ms*





360 Mit den englischen Schusskünstlern bringt uns der Computer in Bedrängnis – ab 'Profi'-Schwierigkeit wird's hart.



PS3 Nett: Im Editor bauen wir einen Freak-Fußballer (oben) oder das Gesicht des M!-Testers ein – Ergebnis: befriedigend.



"GUT"

Matthias Schmid

Wenn ich "PES" nur ein "GUT" gönne, ist etwas im Argen. An der Spielbarkeit liegt es nicht, die ist – ähnlich wie im Vorjahr – "SUPER"; deshalb holt "PES" auch in dieser Saison die Genre-Meisterschaft. Das Drumherum finde ich altbacken und halbgar – die Präsentation im 'Legenden'-Modus ist lahm, das Lizenz-Manko nicht von der Hand zu weisen. Wann liefert Konami endlich echten Next-Gen-Fußball ab? Mehr Einstellungsmöglichkeiten bei der Steuerung sind dagegen willkommen: Ich empfehle die Optionen '1/2 unterstützt' bei der 'Cursor-Wahl' und 'Aus' bei 'Spieler Wählen' – dann habt Ihr die volle Kontrolle über den Spielerwechsel. Stichwort Kontrolle: Die hätte ich gerne über die Teamkollegen im 'Werde zur Legende'-Spiel. Leider dürft Ihr aber weder Pässe anfordern noch Fouls befehlen.

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**16. Oktober**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- neuer Modus: Werde zur Legende
- Figuren-Editor inkl. Kamera-Unterstützung
- mit Champions-League-Lizenz, dafür komplett ohne Bundesliga-Teams

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

86

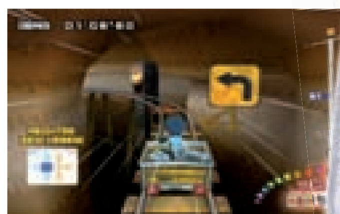
FAZIT » Spielerisch der beste Fußballtitel auf dem Markt; die altbackene Präsentation und die neuen Spielmodi enttäuschen.

Ausgewählte Casual Games

FAMILY TRAINER
Wii

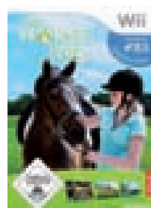


Hinter dem irreführenden Namen verbirgt sich weniger ein "Wii Fit"-Klon als eine Minispielsammlung. Auf der mitgelieferten Controller-Matte messt Ihr Euch in 15 simplen Geschicklichkeitsprüfungen. So übt Ihr Seilhüpfen, Klettern, das Ausweichen von Baumstämmen oder beweist Euch im Rafting. Beim Hindernislauf tretet Ihr schnellstmöglich auf der Stelle, um im richtigen Moment über Steinbrocken zu hüpfen. Ein Highlight ist die Fahrt in einer Lore: Verlagert das Gewicht in den Kurven, um nicht aus der Bahn zu fliegen. Nebenbei ballert Ihr Hindernisse mittels Remote weg. Bei allen Aufgaben dürft Ihr auch zu zweit gegen- oder miteinander ran: Doch beim Agieren nebeneinander auf der Matte kommt's nicht selten zu Platzproblemen. Die Statistik-Funktion speichert alle Rekorde und soll zu neuen Bestleistungen anspornen. Allerdings lässt die Motivation nach dem Durchprobieren aller Disziplinen schnell nach. So taugt's lediglich als kurzer Partyspaß.

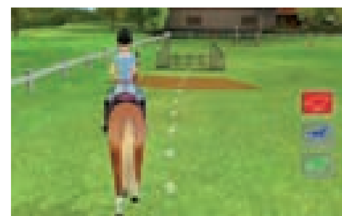




MY HORSE & ME 2
Wii



Der Traum jedes kleinen Mädchens geht hier zumindest virtuell in Erfüllung. Auf dem Reiterhof pflegt Ihr Euer Gestüt, mistet den Stall aus und übt auf der Koppel. Bei Reitturnieren beweist Ihr Euer Können beim Dressur- und Springreiten. Echte Pferdefreunde werden auch über die simple Optik hinwegsehen.



SOKOBAN DS
DS



Erstaunlich, aber wahr: Seit 1989 gab es keine richtige Videospielumsetzung des Kistenschiebe-Oldies mehr. Diese Lücke füllt nun "Sokoban DS". Wie eh und je schiebt Ihr die sperrigen Objekte durch knifflige Levels ins Ziel. Das hat Casual-Tauglichkeit, bis auf einen Haken: Nach wenigen Runden steigt der Schwierigkeitsgrad rasant und lässt selbst Könnern schnell die grauen Zellen rauchen.



Außerdem im September erhältlich

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Fatal Fury Battle Archive Vol. 1	dtp	Beat'em-Up	20 Euro
Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	30 Euro
Pipemania	Empire	Denken	25 Euro
SingStar Hottest Hits	Sony	Musikspiel	30 Euro
Speed Racer	Warner	Rennspiel	20 Euro
Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	40 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	40 Euro
Warriors Orochi 2	THQ	Action	35 Euro
World Heroes Anthology	Ignition	Beat'em-Up	20 Euro

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Pipemania	Empire	Denken	20 Euro
R-Type Tactics	Eidos	Action	30 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	40 Euro
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	30 Euro

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	60 Euro
Facebreaker	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Hail to the Chimp	cdv	Partyspiel	50 Euro
NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Pure	Disney	Rennspiel	60 Euro
Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	70 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	50 Euro
Warhammer: Battle March	Deep Silver	Action	60 Euro

WII

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	50 Euro
Family Trainer	Atari	Sportspiel	70 Euro
G1 Jockey Wii 2008	THQ	Simulation	30 Euro
Pimp My Ride	Activision	Simulation	40 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	50 Euro
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	40 Euro

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Facebreaker	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
G1 Jockey 4 2008	THQ	Simulation	40 Euro
Hail to the Chimp	cdv	Partyspiel	50 Euro
Monster Madness: Grave Danger	South Peak	Action	60 Euro
NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Pure	Disney	Rennspiel	60 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	60 Euro
Warriors Orochi 2	THQ	Action	40 Euro

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
10 gewinnt: Ein mathematisches Abenteuer	Nintendo	Denken	30 Euro
Bangai-O Spirits	D3	Shoot'em-Up	40 Euro
Bella Sara	Codemasters	Action	40 Euro
Cake Mania 2	Codemasters	Geschicklichkeit	40 Euro
City Life DS	MonteCristo	Strategie	40 Euro
Dinosaur King	Sega	Rollenspiel	40 Euro
Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	40 Euro
Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Drawn to Life – Spongebob und der magische Stift	THQ	Geschicklichkeit	40 Euro
Final Fantasy IV	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Jackass – The Game	Empire	Action	40 Euro
Lock's Quest: Hüter der Welt	THQ	Action-Adventure	40 Euro
Mahjongg DS	Braingame	Denken	30 Euro
Mein Paradies für Hunde	Tivola	Simulation	40 Euro
Music Monstars	Tivola	Musikspiel	40 Euro
My Boyfriend: Meine erste große Liebe	dtp	Simulation	40 Euro
Nanostray 2	Codemasters	Action	30 Euro
Pipemania	Empire	Denken	20 Euro
Piraten: Duelle auf hoher See	Oxygen	Action	30 Euro
Punkt, Punkt, Komma, Strich: Die Pinselparty	Sega	Denken	30 Euro
Sokoban DS	RTL	Denken	30 Euro
Sophies Freunde: Meine Geheimnisse	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Toy Shop Tycoon	Codemasters	Strategie	30 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	40 Euro

METAL GEAR SOLID 4
Guns of the Patriots

M! traf Hideo Kojima und plauderte mit dem Erfinder des Schleich-Genres über persönliche Konflikte, Ego-Shooter und Metaphern in Snakes letztem Abenteuer.

WARNUNG

DIESES INTERVIEW VERRÄT GEHEIMNISSE

Ihr wollt "Metal Gear Solid 4" erst noch durchspielen? Dann solltet Ihr nicht weiterlesen, denn wir sprechen über das Ende!



Lächelnd sieht man Hideo Kojima nur selten. Dabei hat der 45-jährige Japaner allen Grund zur Freude: Sein jüngstes Werk sahnte weltweit Topwertungen ab und verzückt die Fans. Hat er etwa das rote Ausrufezeichen im MAN!AC-Logo entdeckt?

M! Wie fühlen Sie sich jetzt, nachdem "Metal Gear Solid 4" endlich fertig ist?
Hideo Kojima: Kurz vor der Veröffentlichung haben wir mit einer Welttournee begonnen und im Anschluss, nach etwa zwei Monaten, war ich auf mehreren Promotion-Touren. Ich war also ziemlich beschäftigt, weshalb mir erst jetzt richtig klar wird, dass das Spiel tatsächlich fertig und bereits im Handel ist. Ich habe ja immer gesagt, dass "MGS 4" das Finale der Saga werden wird. Aber in vielen Interviews und Autogrammstunden haben mich die Spieler gebeten, weiterzumachen. Also spüre ich, dass es nicht endet und dieses Gefühl wird zunehmend stärker.

Obwohl es heute so viele verschiedene Games auf dem Markt gibt, kaufen Spieler vorrangig Serien. Auch die "Metal Gear"-Reihe gibt es seit über 20 Jahren. Halten Sie das für sinnvolle Entwicklung?
Als Spieleschöpfer würde ich gerne jedes Mal etwas Anderes machen, aber manchmal überwiegt meine Funktion als Geschäftsmann. Heutzutage verkaufen sich Serien besser als neue Marken. Diesen Konflikt tra-

ge ich seit etwa 5 bis 6 Jahren mit mir herum. Neue Marken sind sehr schwer zu etablieren, ein ähnliches Problem erlebt auch die Filmindustrie. Dort gibt es ebenfalls viele Fortsetzungen und Remakes bekannter Stoffe. Auch mit Blick auf die PR-Arbeit sind Serien viel leichter zu vermarkten, wenn ich beispielsweise aktuell an "Batman" denke. Vor diesem Hintergrund beneide ich die Entwickler von "Mirror's Edge" um die Originalität ihres Spiels.

Durch "Metal Gear Solid 4" scheint sich eine ablehnende Haltung gegenüber dem Genre der Ego-Shooter zu ziehen. Das hat bei einem der ersten Trailer mit dem Slogan "This is no FPS, this is MGS" begonnen und reicht bis zum Playboy-Cover im Spiel. Außerdem ist bekannt, dass Sie beim Spielen von Ego-Shootern unter 'Motion Sickness' leiden.

"Vergleichen Sie Snake mit einer Katze oder einem Wal."

Ehrlich gesagt habe ich nichts gegen Ego-Shooter, ich spiele sie sogar gerne. Aber ja, es stimmt: Ich leide unter Motion Sickness. Das hat sich mittlerweile allerdings gebessert, weil ich viel geübt habe. Als ich gestern "Mirror's Edge" gesehen habe, wurde mir dennoch etwas übel.

Um Ihre Frage zu beantworten: Ich bin kein Gegner von Ego-Shootern, sie unterscheiden sich nur deutlich von meinen Spielen. Aufgrund der Ich-Perspektive sind der gespielte Charakter und der Spieler identisch. In meinen Spielen möchte ich, dass sich die Gamer mit Snake identifizieren. Also mit einer Person, die mit der eigenen Existenz nichts zu tun hat. Der Spieler soll ein anderes Leben erfahren, das in seiner Wirklichkeit niemals möglich wäre. So kann man ganz andere Gefühle erleben. Das ist das Wundervolle an Spielen: Man schlüpft in ein virtuelles Leben und erlebt zum Beispiel die Story von "MGS".

Beim einem Event in Paris haben Sie gesagt, Casual Games würden Arbeitsplätze zerstören und "Metal Gear Solid 4" sei *das* Anti-Casual-Game. Wie ist das zu verstehen?
Ich habe das etwas anders gemeint. Ich sagte, Casual Games hätten durchaus etwas Gutes an sich: Sie sorgen unbestritten für eine größere Verbreitung des Mediums. Besonders in Japan werden Hardcore-Games, die viele Stunden Spielzeit beanspruchen, sehr geschätzt. Ich spreche von Spielen wie "Halo", "GTA" oder "BioShock". Manche Gamer richten ihr ganzes Leben auf solche Spiele aus.

Wenn diese Spiele keine Verkaufsschlager werden, dann haben deren Entwickler – wenn sie überleben wollen – oftmals keine andere Wahl, als nur noch Casual Games zu entwickeln, denn dorthin geht momentan der Trend. Wenn sich "Metal Gear Solid 4" gut verkauft, könnte das eine Signalwirkung haben. Entwickler, die notgedrungen Casual Games herstellen müssen, kehren vielleicht zurück und können es sich wieder leisten, die Spiele zu entwickeln, die sie gerne machen würden.

"MGS 4" vermittelt eine unbequeme Botschaft: Das Geschäft mit dem Krieg läuft wie geschmiert, ideologische Konflikte sind allenfalls der Aufhänger. Wie wichtig ist es für Sie, Spielern eine Botschaft zu vermitteln?
Ich bin für Vielfalt, was das verfügbare Spektrum an Titeln am Markt betrifft. Aber ich halte es für wichtig, dass zumindest manche Spiele eine Botschaft vermitteln. Games waren ursprünglich nicht mehr als Spielzeug und anfangs mussten Spieler herausfinden, wie man damit Spaß haben kann. Mit der Zeit entwickelte sich das Medium weiter, sodass man nun beinahe von Kultur sprechen könnte. Ähnlich wie bei Romanen oder Filmen nimmt man etwas für sich mit. Das mag eine Botschaft sein oder neues Wissen. Genauso gut können Spiele jemanden emotional berühren und bewegen.

Ich halte beide Arten von Spielen für wichtig und möchte nicht sagen, ob diejenigen, die einfach nur Spaß bieten, besser oder schlechter sind. Aber für mich ist es wichtig, an Spielen zu arbeiten, die etwas aussagen beziehungsweise den Spieler emotional berühren. Deshalb vermittle ich eine Botschaft, die wichtig ist.

Offensichtlich folgt Snakes Finale der Struktur eines klassischen Dramas in fünf Akten. Snake als Archetyp des tragischen Helden fügt sich zwar in dieses Schema ein, üblicherweise stirbt der Held jedoch am Ende. Warum überlebt Snake?
Im Gegensatz zu Anime- oder Superhelden-Geschichten ist Snake kein Charakter, der für immer jung bleiben wird. Sein Lebenslauf ist festgelegt und es ist unumstößlich, dass er in naher Zukunft sterben wird. Aber ich habe beschlossen, das nicht in einer Videosequenz oder im Spiel zu zeigen. Dieses Ereignis möchte ich der Vorstellungskraft des Spielers überlassen.

Vergleichen Sie Snake mit einer Katze oder einem Wal. Wenn das Ende naht, ziehen

"Ich beneide die Entwickler von "Mirror's Edge" um die Originalität."

sich diese Tiere zurück und verheimlichen Ort und Zeitpunkt ihres Todes.

Kommen wir zu einem weiteren wichtigen Charakter – Sunny. Ein verwaistes Mädchen mit autistischen Zügen, das sein Leben an Bord eines Flugzeuges verbringt. Genau genommen rettet nicht Snake die Welt, sondern Sunny. Bitte erläutern Sie das Konzept hinter diesem Charakter, dem eine so wichtige Funktion zukommt.
Snake erwähnt im Spiel die Metapher, dass er ein Schatten sei, der aus dem Licht entstanden ist. Man kann Schatten nicht zerstören, solange es Licht gibt. Also muss er das Licht vernichten, um auch sein Schatten-Dasein zu bereinigen. Snake ist zwar der Hauptcharakter, aber er ist nicht der Mittelpunkt der Geschichte.

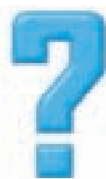
Sunny – die Sonne – ist das Zentrum. Um sie herum dreht sich die komplette Geschichte. Deshalb habe ich viele Metaphern, wie zum Beispiel die Spiegeleier oder die Sonnenblume, verwendet. Sobald Sunny ihre Aufgabe bewältigt hat, bemüht sich Snake um die Auslöschung seiner Existenz als Schatten.

Das Gespräch führte Michael Herde



SPIELSPASS	
Entwickler	Kojima Prod., J
Hersteller	Konami
Preis	60 Euro
Test	Ausgabe 07/08
	94

PHILOSOPHISCHES VON UND MIT HIDEO KOJIMA



Gegen Ende des Interviews erläuterte Hideo Kojima einige Zusammenhänge, die zwar nicht leicht zu erschließen, für nachdenkliche Serien-Fans aber umso lohnender sind. Kern des Gesprächs war die Unterscheidung zwischen Innenwelt und Außenwelt und deren metaphorische Aufarbeitung in "Metal Gear Solid 4".

So befindet sich Sunny in ihrer höchsteigenen Innenwelt, was dadurch versinnbildlicht wird, dass ihr die Welt außerhalb des Flugzeuges unbekannt ist. Sie lebt in der Welt der Computer, wo sie große Dinge vollbringt. Gleichzeitig ist ihre Handlungsfähigkeit an dem Ort, den sie als Außenwelt wahrnimmt – das Nomad-Flugzeug – so weit eingeschränkt, dass ihr banale Tätigkeiten wie Spiegeleier braten oder Treppensteigen nicht problemlos gelingen. Erst am Ende des Spiels schafft sie den Übergang in die Außenwelt, zunächst angedeutet durch die erfolgreich gebratenen Eier (wenn auch mit Naomis Hilfe von außen), danach ganz real durch das Verlassen des Flugzeuges und die erste Kontaktaufnahme mit einem gleichaltrigen Kind.

Bei Snake dreht es sich um dasselbe Thema, wenn auch in anderer Form: Er führt einen Freiheitskampf in doppelter Hinsicht. Dabei spielt die Unterscheidung zwischen politischer und absoluter Freiheit als ideelles, persönliches Gut eine entscheidende Rolle. Snake selbst ist sich dieses Unterschiedes nicht bewusst. Er kämpft für politische Freiheit von den alles kontrollierenden Patriots. Gleichzeitig ist er jedoch Gefangener seiner Herkunft als Klon. Deshalb sagt Big Boss am Ende des Spiels zu Snake: "Find your freedom, not liberty". Als ihm dieser die Waffe abnimmt, begreift Snake: Er lässt die Pistole los, löst sich von seinem Leben als Söldner und betritt Neuland. Was er aus dieser allumfassenden Freiheit am Ende seines Lebens macht, bleibt der Vorstellungskraft des Spielers überlassen. Der Tod als endgültiges Ereignis würde stören, schließlich soll der Spieler die Freiheit genießen, sich selbst mit dem Erlebten auseinanderzusetzen.



563 nach Adam Riese

...oder wie anstrengend es sein kann, Schlüsselbänder zu sammeln.

Glaubt man der Bibel, so ist Adam der erste Mensch auf Gottes Erden. Als vor einigen Wochen mal wieder eine BBC-Dokumentation im Fernsehen ausgestrahlt wurde, vermittelte diese ein ganz anderes Bild: Nicht das edle Abbild von Göttlichkeit, sondern ein Jäger und Sammler mit animalischem Kampfgeist sei der Vorläufer des modernen Menschen gewesen. Unsere Beobachtung auf der Games Convention unterstreicht diese Theorie. Scharen von Gamern füllten sich die Taschen mit kostenlosen Merchandising-Artikeln und anderen irrwitzigen Dingen: An unserem Nachbarstand bat ein Besucher sogar um leere Pappkartons...

Verständlich: Anreise und Eintritt kosten Geld, das will kompensiert sein. Am begehrtesten waren nicht etwa T-Shirts, sondern bunte Schlüsselbänder. Jenes praktische Umhängsel für Haus- und Autoschlüssel, das man gerne lässig aus der Hosentasche baumeln lässt. Aus der Masse von Sammlern ragte ein Jäger hervor, der das Treiben aufmerksam musterte: Adam – die biblische Krone der Schöpfung.

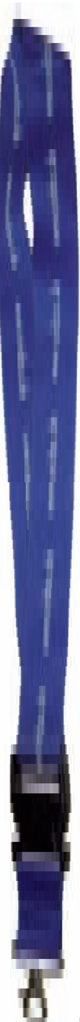
Imposante zwei Meter misst Adam Jobst-Pistorius, 23 Jahre ist er alt. Seit der ersten Games Convention vor sechs Jahren sammelt der Zeitsoldat die bunten Bänder, 563 sind es mittlerweile. Allein 100 kamen auf der diesjährigen Messe dazu. "Da sind keine Doppelten dabei. Die haben für mich nämlich keinen großen Wert und dienen nur zum Tauschen", berichtet Adam. Seine Trophäen trägt er als Rock um die Hüften, befestigt an einem selbst gebauten Geschirr. "Als damals die Idee mit dem Rock aufkam, hat meine Freundin die Bedingung gestellt, dass ich immer etwas darunter trage", scherzt er.

Zum Sammeln entschloss sich Adam, als er nach seinem ersten Besuch der Games Convention mit mehr als 30 T-Shirts und ebenso vielen Schlüsselbändern nach Hause kam. "So viele T-Shirts kann ich gar nicht tragen, also landeten die meisten auf eBay. Bei den Schlüsselbändern habe ich dann beschlossen, sie zu sammeln. Einfach als Erinnerung an die ganzen Jahre", erinnert sich der sympathische Riese, als wir mit ihm über lustige Anekdoten und überraschende Fakten seiner ungewöhnlichen Sammel-Leidenschaft plaudern. *mh*





Adam (23). Der Zwei-Meter-Mann ist Herr über 563 Schlüsselbänder.



Das erste Band stammt von Eidos und begründete vor sechs Jahren Adams Sammlung.

M! Wie viel wiegt Dein Schlüsselbänder-Rock?
Adam: Meine "Wii Fit"-Waage hat 19,5 Kilo angezeigt.

Mit diesem Gewicht läufst Du herum?
Nur auf der Games Convention und anderen Messen, etwa 3- bis 4-mal im Jahr. In meiner Freizeit wird mir das zu schwer. Auf Messen ist es so aber einfacher zu verdeutlichen, dass ich Sammler bin und keiner von den normalen Besuchern, die alles mitnehmen, was es gibt.

Wie anstrengend ist es, wenn Du damit den ganzen Tag auf der Messe bist?
Sehr. Vor allem ist es ziemlich warm, weil sie in mehreren Lagen übereinander liegen. Es sind zu viele, um sie einlagig zu tragen. Ich trinke an einem Messetag durchschnittlich 5 bis 6 Liter, um meinen Flüssigkeitshaushalt auszugleichen – das schwitze ich alles wieder aus.

Außerdem schrumpfe ich durch das Gewicht. Am Sonntag war ich sieben Stunden auf der Messe. Morgens war ich noch zwei Meter groß, am Abend waren es 1,93 Meter.



Wie hast Du die Schlüsselbänder befestigt?
Ich habe von der Bundeswehr eine Tragekoppel, bei der ich eine Wäscheleine eingeflochten habe. Dort hängen sie dran. An der Vorderseite habe ich Schnur und Karabiner verwendet, damit ich den Rock schnell ausziehen kann, wenn ich mal zur Toilette muss. Aber das kam während der ganzen Messe nur einmal vor und hat 45 Minuten gedauert. Ich kann mich ja schlecht ans Pissoir stellen.

Hast Du schon mal Deinen Schlüssel verlegt?
Als Kind – danach nie wieder. Meinen Schlüssel habe ich auch nicht an einem Schlüsselband dran, damit genau so etwas nicht passieren kann.

Wie sieht ein Messetag für Dich aus?
Ich meide große Menschenmengen, weil mir Schlüsselbänder geklaut werden. Ich habe dieses Jahr drei Bänder gefunden, die am Clip abgezogen wurden. Dafür habe ich jetzt 100 neue. Ich muss abwägen, ob ich den Rock anziehe und das Risiko eingehe, dass ein paar fehlen oder ob ich ohne Rock entsprechend weniger bekomme.

Ich werde häufig fotografiert und gefragt, ob ich verkaufe. Oder ob ich tausche und sammle, wobei ich Verkaufen und Verschenken immer ablehne. Dieses Jahr wurde ich von der Security angesprochen, ob ich denn verkaufen würde, weil das verboten sei. Ich musste mehrfach betonen, dass ich nur Sammler sei und keinen Cent verdienen wolle.



Das Waffenbrüder-Band hat Adam Col. Antal von Gearbox abgeschwatzt.

Wie gehst Du auf der Jagd vor?
Am ersten Tag bin ich meistens ohne Rock unterwegs, um die Spiele zu zocken. Ab dem zweiten Tag bin ich mit ihm unterwegs. Ich hole mir ein Ausstellerverzeichnis, klappere die Stände ab und frage nach. Bei den meisten werde ich inzwischen erkannt und sofort angesprochen.

Für Schlüsselbänder aus dem Business-Center, die mich interessieren, habe ich über die Jahre schon entsprechende Kontakte geknüpft. Dann finde ich jemanden, der bis zum nächsten Tag eins besorgt und dafür ein T-Shirt oder ähnliches erhält.

Du sammelst auch T-Shirts?
Die sind nur Tauschmaterial. Wenn mich welche interessieren – zwei Stück dieses Jahr – dann frage ich direkt am Stand nach und meistens kriege ich sie auch. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass so etwas durch freundliches Auftreten und Fragen ein geringeres Problem ist, als wenn man hingeht und sagt, dass man unbedingt etwas haben will.

Was tust Du für ein Schlüsselband?
Das kommt darauf an, was es für eins ist. Die meisten Aussteller geben mir eins, wenn ich ihr Band so an mich dran hänge, dass man es auf einem Foto deutlich sieht. Damit habe ich kein Problem. Im ersten Jahr habe ich schon mal Liegestütze gemacht. Nur ungern kaufe ich Schlüsselbänder. Eventuell, wenn sie selten sind, und dann nur bis zu einem Maximalwert von fünf Euro. Ich habe zum Beispiel seit drei Jahren eins von Capcom gesucht und dieses Jahr endlich bei eBay gesehen.



Das teuerste Band ist von GIGA und befindet sich doppelt in Adams Sammlung.

Haben die Bänder auch einen Geldwert?
Geschätzte 10.000 Euro. Aber genau kann man das nicht sagen. Viele sind so alt, dass man nicht vergleichen kann, was sie wert wären.

Nach jeder Games Convention verschaffe ich mir bei eBay einen Überblick, ob ich irgendeinen Aussteller vergessen habe. In diesem Jahr ist mir das bei Rapidshare passiert. Aber deren Bänder sind nicht so wertvoll, weil es davon genügend gab. Im Gegensatz dazu ging das von Crytek, das ich auch habe, für gut 20 Euro weg.

Meine finanziell wertvollsten Schlüsselbänder sind von NBC GIGA das grüne und das orangefarbene von GIGA Games. Wenn mal eins bei eBay steht, dann ist es nicht unter 200 Euro zu bekommen. Das eine habe ich zwar doppelt, aber ich gebe es nicht her. Dann würde ich mich mit jemandem gleichsetzen, der sammelt, um Geld zu verdienen. Das will ich nicht.

Welches Schlüsselband ist Dein größter Stolz?
Mein "Brothers in Arms"-Schlüsselband, das ich vom militärischen Berater von Gearbox persönlich bekommen habe. Ich sah nur dieses Schlüsselband und wie jemand damit wegging. Ich rannte hinterher, tippte ihm auf die Schulter und sprach ihn an.

Dann erkannte ich, dass er ein Mitarbeiter von Gearbox war und fragte auf Englisch, wo man denn so ein Schlüsselband bekommen könne. Da sagte er, dass es unmöglich sei. Neben ihm stand seine Frau und guckte ihn grimmig an. Er schüttelte erst noch den Kopf, dann kam dieser typisch-zwingende Blick einer Frau, woraufhin er den Kopf senkte, mir das Schlüsselband gab und von dannen zog. Dafür hat ihm seine Frau auf die Schulter geklopft.

Ist das Dein emotional wertvollstes Schlüsselband?
Wertvoll sind für mich alle, das möchte ich betonen! Aber das ist eines von denen, die eine sehr lustige Geschichte erzählen. Andere habe ich beispielsweise bei Bühnenshows gefangen. Aber wertvoll sind alle, weil mich jedes an einen bestimmten Stand erinnert, und mit fast allen Bändern verbinde ich auch freundliche Leute und Gespräche.





Ihr wollt Adam helfen, seine Sammlung zu vergrößern? Dann schreibt uns mit dem Kennwort "Schlüsselbänder" per Post oder E-Mail (leserpost@maniac.de)

ONLINE



Recycling mit Mizuguchi

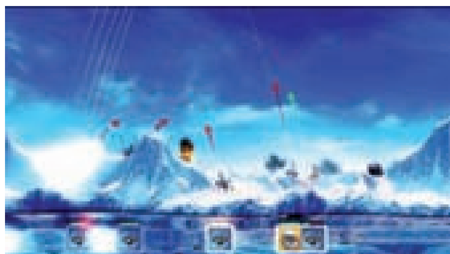
SPIEL • Der kreative Kopf von Q Entertainment versteht es, seine stilvollen Knobler zu vermarkten: Im Oktober steht für die Xbox 360 "Meteos Wars" an, das den DS-Puzzler mit erweiterten Mehrspieler-Funktionen aufmotzt. Wir sind allerdings skeptisch, wie gut sich das für den Stylus ideale Steuerungskonzept auf ein Pad übertragen lässt. PS3-Besitzer kriegen demnächst "Lumines Supernova" mit frischen Skins und einem neuen Spielmodus, bei dem bereits im Feld liegende Blöcke das Leben interessanter machen.



360 Die Gretchenfrage: Lässt sich "Meteos Wars" auch mit Joypad gut kontrollieren?

Mit Bomben und Raketen

SPIEL • Auf dem Saturn war es eines der coolsten Easter Eggs: Zwei indizierte Ego-Shooter beherbergten als knifflig verstecktes Bonussspiel den Partyspaß "Death Tank". Dahinter steckt nichts anderes als eine Art "Worms" in Echtzeit und auf Drogen – alle Teilnehmer ballern gleichzeitig und müssen dabei Flugwinkel und Abschusskraft berücksichtigen. Nun steht dank Xbox Live Arcade ein Comeback an, das mit zusätzlichen Waffen, intelligent aufpolierter Optik und vor allem Online-Runden für bis zu acht Panzerfahrer lockt. Ein genauer Termin steht noch nicht fest, aber die Testphase läuft bereits.



360 Das Chaos ist Programm: Wer zögert, wird bei "Death Tank" ruckzuck zum Raketenfutter.

Ab an die Küste

SPIEL • Konami kramt aus seinen Spielhallen-Archiven einen wenig bekannten, aber spaßigen Oldie von 1996 hervor. "GTI Club+" nimmt das Kernkonzept (macht mit Minis und anderen Flitzern eine Stadt an der Côte d'Azur unsicher) und peppt es PS3-gerecht auf: Zeitgemäße Optik, flotte Arcade-Fahrphysik und mehrere Rennmodi inklusive Online-Matches machen den Flitzer gegenwartstauglich. Wir konnten auf der Games Convention eine Runde drehen und sind angetan: Es spielt sich besser als etwa "Toy Home".



PS3 Bunt, flott und launig: "GTA Club+" gibt's demnächst wie PSN-Download.



PS3 So golft Sparta: Bei weiten Abschlägen verschmäht Kratos normale Schläger und setzt auf seine Ketten für den optimalen Schwung.

Kratos wird zum "God of Golf"

ZUSATZ-INHALT • Schon frühere Episoden von Sonys "Everybody's Golf"-Serie wurden gerne mit Gaststars bestückt, beim aktuellen PS3-Teil ist der prominente Neuzugang dennoch überraschend: Seit Kurzem können begeisterte Sportler für knapp 1 Euro den Spartaner Kratos zum Teilnehmerfeld hinzufügen. Der rabiate Bursche schaut auch in Knuffelform angemessen grimmig drein und darf mit seinen eigens gefertigten Kettenschlägern auf den Ball dreschen. Knurrige Sprachsamples und eine Avatar-Version für die Online-Lobby runden Kratos' Seitensprung gelungen ab – der geringe Obolus dafür lohnt sich.

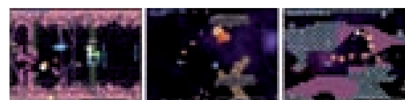
Albenflut für Konsolenmusiker

ZUSATZ-INHALT • EA wie auch Activision gehen in die Vollen: Für "Rock Band" erscheinen in Kürze Alben von Jane's Addiction (Nothing's Shocking), Foo Fighters (The Colour and the Shape), Red Hot Chili Peppers (Blood Sugar Sex Magik), Megadeth (Peace Sells... But Who's Buying), Stevie Ray Vaughn (Texas Flood) sowie eine Best-of-Mischung von No Doubt. Das "Guitar Hero"-Lager bekommt 'nur' ein Album, doch das hat es in sich: Metallicas "Death Magnetic" steht gleichzeitig zum CD-Start für 18 Euro als Download bereit und beinhaltet zwei Extra-Fassungen von "Suicide & Redemption" mit besonders langen Gitarren-Soli. Der Clou: Der Riff-geladene Spaß kann auch im kommenden "Guitar Hero: World Tour" gespielt werden, die Gesangs- und Drum-Spuren sind gleich mit dabei.



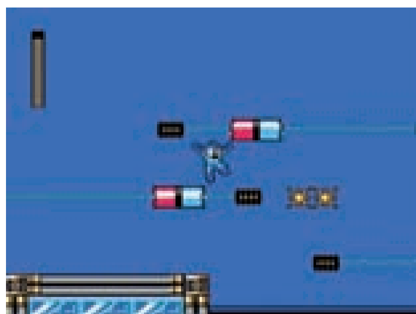
ONLINE-TICKER »

+++ Rückkehr der Ballerlegende: "Gradius" geht weiter – als WiiWare-Download mit dem Untertitel "Rebirth" (siehe rechts). In Japan ist es schon erhältlich, wir hoffen auf baldigen Europa-Start. +++ Mehr Nektar: "Haze"-Krieger kämpfen sich durch neue "Domination"-Szenarien – für 5 Euro gibt es vier Maps und einen Spielmodus. +++

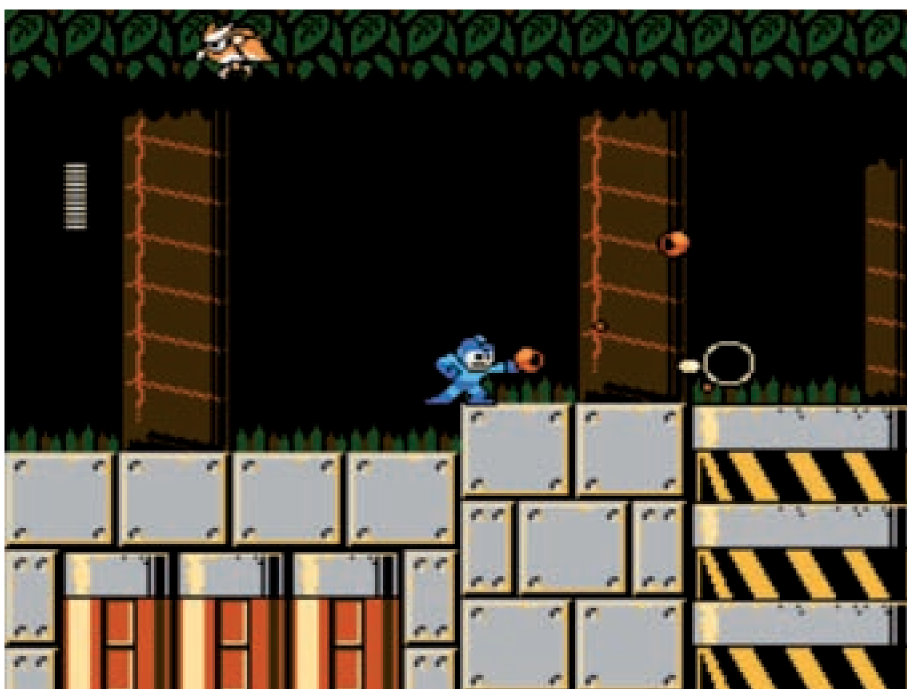


Mega Man 9

PS3 **360** **Wii** **Jump'n'Run** 



360 Knifflige Sprungeinlagen dürfen nicht fehlen; hier sind rotierende Zylinder zu passieren.

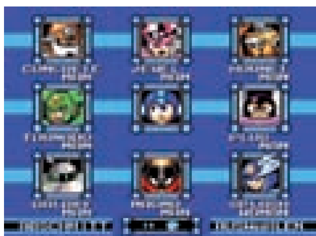


360 Nein, das ist weder ein Remake noch eine Emulation - so sieht das brandneue "Mega Man" aus. Ebenso originalgetreu ist der happige Schwierigkeitsgrad, der für dutzende Bildschirmtode sorgt.

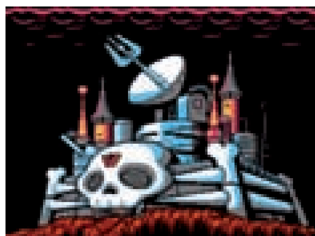
Man mag es kaum glauben – eine halbe Ewigkeit nach "Mega Man 8" (erschien 1997 für PlayStation und Saturn) kommt tatsächlich eine waschechte Fortsetzung auf den Markt – oder besser auf die Download-Portale aller großen Konsolen. "Mega Man 9" erblickt auf WiiWare, PSN und Xbox Live Arcade das Licht der Spielewelt.
Doch Moment: Man schaut auf die Screenshots, dann in den Kalender... welches Jahr schreiben wir? Ist das wirklich ein frisches "Mega Man"? Jein, denn einerseits steckt tatsächlich ein neuer Teil der klassischen Serie dahinter, andererseits wurden Grafik, Spielablauf und Schwierigkeitsgrad exakt an die Maßstäbe der Anfangszeit angepasst. Das bedeutet im Klartext: keine aufgemotzte Optik, keine Checkpoints – und keine Gnade. Veteranen werden zum ersten Mal nach langer Zeit wieder richtig gefordert, während Zocker der jüngeren Generation ziemlich oft das Zeitliche segnen. Der Schwierigkeitsgrad wurde enorm hoch gesteckt und sorgte selbst bei Serienfans in der Redaktion für Flüche der Marke "Ich war doch mal gut!" Selbst die Grafik hält sich streng an die rund zwei Dekaden alten 8-Bit-Konventionen: Farbpalette und Auflösung könnten vom NES stammen, 4:3-Format ist Pflicht, sogar ein zusätzlicher Filter für Sprite-Flackern kann wahlweise aktiviert werden.

Auch inhaltlich bleibt "Mega Man 9" den Wurzeln treu. Acht Bösewichte wollen besiegt werden, bevor es in den knüppelharten Duellmarathon mit Dr. Wily geht. Laufen, Springen und Schießen sind die einzigen Fähigkeiten, lediglich von besiegten Endgegnern eroberte Spezialwaffen gesellen sich zum Repertoire.

Überlegt Euch den Kauf von "Mega Man 9" selbst bei hoher Toleranzgrenze sehr gut: Die extreme Retro-Ausrichtung des Spiels mag Geschmackssache sein, doch das wichtigste Entscheidungskriterium ist der Schwierigkeitsgrad. Wer die Teile 1-3 auch heute noch zum Frühstück verputzt, greift bedenkenlos zu. Alle anderen seien ein weiteres Mal auf den extrem hohen Frustfaktor hingewiesen, den die Hüpferei mit sich bringt. *ma*



PS3 Vertrauter Anblick: Welchen Boss soll Mega Man zuerst bekämpfen?



Wii Dr. Wilys neue Ferienresidenz für den modernen Welteneroberer.

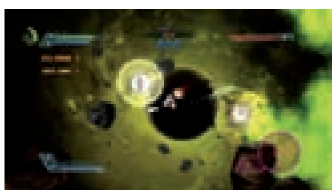
SPIELSPASS 7

Entwickler **Capcom, J**
Hersteller **Capcom**
Preis **10 Euro**

Shred Nebula

360 **Shoot'em-Up** 

Der CrunchTime-Trupp ist ganz schön mutig – ein Live-Arcade-Ballerspiel ohne "Robotron"-Steuerung? Okay, muss auch nicht zwingend sein, die alternative Kontrollmethode fällt jedoch etwas überladen aus und braucht noch mehr Eingewöhnungszeit. Habt Ihr die hinter Euch, flitzt Ihr ganz ordentlich durch die hübsch gezeichneten Weltraum-Levels, in denen standesgemäß geschossen wird und Extras ihrer Aufsammlung harren. Wirklich falsch macht "Shred Nebula" nichts, herausragende Eigenschaften sucht man aber ebenso vergeblich – angesichts der hochkarätigen Shoot'em-Up-Konkurrenz ein Problem. *us*



360 In den detaillierten Hintergründen gehen kleine Feinde schon mal unter.

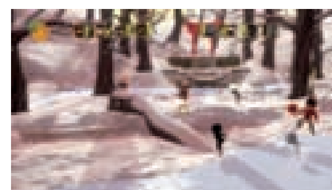
SPIELSPASS 5

Entwickler **CrunchTime, USA**
Hersteller **CrunchTime Games**
Preis **10 Euro**

Pirates vs. Ninjas Dodgeball

360 **Geschicklichkeit** 

Ach wie lustig: Gamecock versucht mit einem pseudowitzigen Archetypen-Konflikt, spielerische Schwächen zu übertünchen und scheitert kläglich. Ob nun Piraten oder Ninjas die Oberhand beim Völkerball-Duell behalten, interessiert kaum, wenn das Geschehen auf dem Bildschirm unübersichtlich, wirr und – ganz besonders schlimm – langweilig ist. Das schwammige Regelwerk sorgt nur dafür, dass der Ablauf noch chaotischer ausfällt. Die Computergegner schaffen das Kunststück, gleichzeitig unfair und doch dämlich zu sein. Mit Freunden macht's kurzzeitig etwas Laune, aber das reicht einfach nicht. *us*



360 Übersicht ist im Dodgeball-Gewusel meistens ein Fremdwort.

SPIELSPASS 3

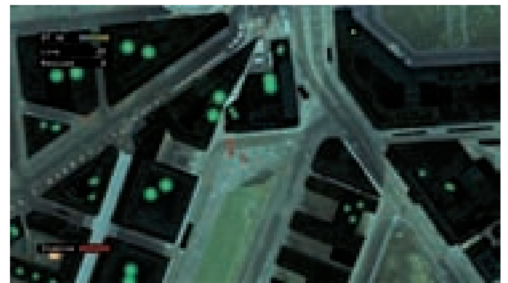
Entwickler **Blazing Lizard, USA**
Hersteller **Gamecock**
Preis **10 Euro**

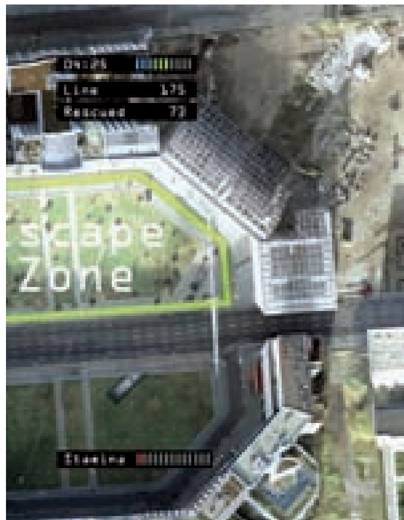
The Last Guy

PS3 **Geschicklichkeit** 

Kurios ist Trumpf, der Kampf gegen das Aussterben der Menschheit mutiert bei Sonys "The Last Guy" zu einer Art "Snake" in Satellitenbildern. Als der anonyme Held seid Ihr die letzte Hoffnung auf Rettung für die wenigen Überlebenden einer großen Alien-Zombie-Invasion. Eure Aufgabe: Marschiert durch Städte rund um den Globus und sammelt die wartenden Menschen ein. Der Clou: Das Ganze findet nicht in eigens dafür konstruierten Polygonszenarien statt, sondern in Aufnahmen aus dem All – die besagten Satellitenbilder.

So wuselt Ihr als kleiner Kerl in San Francisco, Berlin oder Tokio herum, weicht Feinden aus und haltet Ausschau nach Überlebenden. Weil die sich fast immer in Häusern verstecken, aktiviert Ihr eine Thermosicht. Die macht begehbare Wege und Menschen deutlich sichtbar, hat aber einen Haken: Die außerirdischen Bösewichte erkennt Ihr damit nicht. Weil aber bereits ein Treffer von diesen tödlich ist, müsst Ihr überlegen, wann Ihr das Spielfeld wie sichten wollt. Habt Ihr Leute eingesammelt, folgen sie Euch wie Lemminge in einer langen Schlange – kommen ihnen Feinde in die Quere, flüchten sie wieder in Häuser. Wo Ihr Eure Schützlinge entlangführt, will genau geplant sein, denn neben einer Mindestquote sitzt Euch ein Zeitlimit im Nacken. Dieser Taktik-Einschlag tut "The Last Guy" gut, denn zusammen mit der originellen Präsentation gewinnt das simple Grundprinzip dadurch an Pfiff. Allerdings verhindern ein paar nervige Details einen besseren Gesamteindruck: Nicht immer ist die Übersicht trotz Zoom-Option ideal, was plötzliche Tode zur Folge hat. Außerdem wird's schnell schwer – doch als "Last Guy" nimmt man die Herausforderung an. *us*



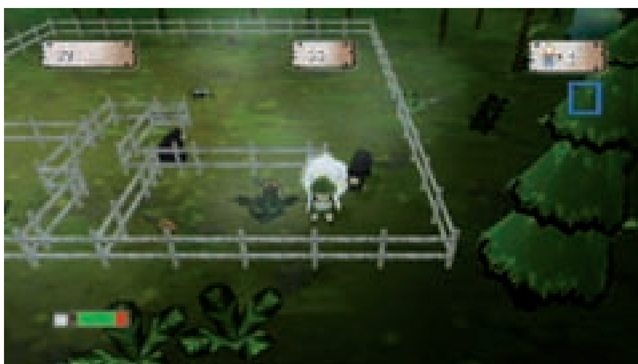


PS3 So schick die Satellitenbilder aussehen, zur Orientierung sind sie nur begrenzt geeignet. Da hilft die alternative Ansicht (kleines Bild), die Überlebende klar anzeigt – aber nicht sich nähernde Zombie-Angreifer.

SPIELSPASS 6
Entwickler **Sony, J**
Hersteller **Sony**
Preis **8 Euro**

Critter Round-Up

Wii **Geschicklichkeit** 



Wii Da wird selbst der größte Tierfreund sauer: Schon die kleinste Berührung lässt Euren Hirten eins seiner spärlichen Leben aushauchen.

Erinnert sich noch jemand an "Qix"? Bei dem Automaten ging es darum, eine leere Fläche durch Zeichnen einer Umrandungslinie nach und nach einzugrenzen. "Critter Round-Up" bedient sich schamlos dieser Idee, nur wird hier ein Zaun auf einer Weide gebaut, um Tiere voneinander zu trennen. Das könnte gut funktionieren – der Spielhallen-Oldie hat's vorgemacht –, tut es aber nicht. Träges Tempo, ungenaue Steuerung, hakelige Situationen mitsamt schlechter Erkennung bereits erstellter Begrenzungen, dröge Grafik und dämliche Tiere sorgen dafür, dass der Ärger mit jedem Level wächst. Selbst wenn Ihr ein paar Kumpel vor die Glotze zwingt, wächst nur das Chaos und nicht der Spaß. Eine gute Grundlage geht hier an vielen Schlampigkeiten zugrunde. *us*

SPIELSPASS 3
Entwickler **Epicenter St., USA**
Hersteller **Konami**
Preis **10 Euro**

Midnight Pool

Wii **Sportspiel** 



Wii Schade: Die gut animierten Stoßanimationen seht Ihr bloß beim CPU-Gegner – habt Ihr das Queue selbst in der Hand, gibt's nur Ego- und Vogelperspektive.

Vom Handy auf den Wii: Gameloft plündert weiterhin fröhlich im mobilen Musterlager und befördert nach dem "Breakout"-Klon "Block Breaker" einen weiteren Titel zum Konsolen-Spiel. Diesmal ist mit "Midnight Pool" ein sportlicher Vertreter dran, denn Ihr hantiert mit Queue und Kreide beim Billard. Im Story-Modus schaltet Ihr neue Schauplätze und Charaktere frei, wobei sich Letztere in Sachen Können wenig voneinander unterscheiden. Die gefällige Grafik setzt Kugeln und Tische übersichtlich in Szene, während die Soundkulisse nicht weiter stört. Vor dem Stoß könnt Ihr Details wie Richtung, Anschnitt und Queuehaltung in Ruhe einstellen, bevor Ihr per Remote-Schwung loslegt. Unspektakulär und effektiv, aber gelungen – wie das gesamte Spiel. *us*

SPIELSPASS 6
Entwickler **Gameloft, KAN**
Hersteller **Gameloft**
Preis **8 Euro**

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Wii **Rollenspiel** 



Wii Bowsers Schloss ist für Mario nicht gerade neu - aber was hat es mit dem Riesenschwert auf sich, das vom Himmel geflogen kam?



Wii Schon wieder entführt? Im (nur englischen) Dialog mit den Bewohnern des Königreichs wird die Mario-Reihe gekonnt auf die Schippe genommen.

Kaum wartet man zwölf Jahre, geht ein lange abgeschriebener Traum in Erfüllung: "Super Mario RPG", die schönste Frucht der einstigen Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Squaresoft (heute Square Enix), ist jetzt für uns Europäer erhältlich. Dieses Vergnügen wurde in seinem Erscheinungsjahr 1996 nur Japanern und den USA zuteil. Auf unserem Kontinent hatten selbst die Adapterbesitzer das Nachsehen, da das Modul über eine hartnäckige Regionalsperre verfügte. Nostalgisch veranlagte Wii-Besitzer können diesen Missstand nun dank Virtual Console ein für alle Mal beseitigen.

Witz statt Dramatik

Welch unerwartete Überraschung gleich zu Beginn des Spiels: Prinzessin Toadstool wurde von Bowser entführt! Als Mario sich jedoch dem altbekannten Erzfeind stellt, wird dessen Schloss von einer dritten, mysteriösen Macht besetzt, deren Ziel die Herrschaft über Mushroom Kingdom ist. Im Kampf gegen die neue Bedrohung verbündet sich Mario mit seinem Erzfeind und weiteren Helfern – schon ist die Rollenspielparty durch die Oberwelt unterwegs. Gemäß der damaligen "Final Fantasy"-Maßstäbe wird auch in "Super Mario RPG" rundenweise gekämpft, der Klempner und seine Begleiter decken das Feindvolk via Menü mit Schlägen oder Spezialattacken ein. Wie in den späteren "Paper Mario"-Spielen können die Aktionen durch den richtigen Button und gutes Timing noch verstärkt werden. In bester Rollenspiel-Tradition steigen die Figuren in höhere Erfahrungsstufen auf und erlernen neue Fähigkeiten. Die Handhabung der Menüs und Fähigkeiten im Kampf weicht zwar vom RPG-typischen Schema ab, begeistert dafür aber auch Genre-Neulinge.

Marios wahre Herkunft ließ sich schon 1996 nicht verleugnen: Mit Sprungeinlagen werden Passagen überwunden und Geheimnisse entdeckt. Daneben lebt das Spiel von seinen zahllosen (und nur selten ernsten) Selbstreferenzen: Freunde und Feinde entstammen überwiegend den bekannten Hüpf-Episoden des Klempners, witzige Dialoge ziehen die Gewohnheiten der Reihe selbstironisch durch den Kakao. Die eigentliche Geschichte kann nicht mit der Dramatik oder Glaubwürdigkeit eines "Final Fantasy" mithalten, zielt darauf aber auch gar nicht erst ab. Wenn Mario als stummer Protagonist einen Sachverhalt pantomimisch nacherzählt, ist jeder Zweifel sofort weggeschmunzelt.

"Legend of the Seven Stars" sorgt zwar im Jahr 2008 nicht mehr für offene Münder, heitere Stimmung verbreitet der SNES-Klassiker aber allemal und ist damit ein lohnenswerter Virtual-Console-Neuzugang. Eine deutsche Übersetzung wurde dem Mario-RPG nicht vergönnt, doch mehr als das gängige Schul-Englisch ist zum Verstehen von Spielablauf und der simplen Geschichte nicht nötig. *ma*

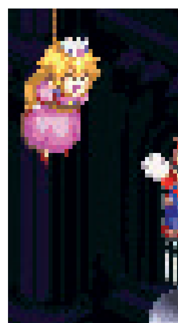


Wii Donnerwetter: Marios neuer Kumpel kann nicht gut zuschlagen, sein Blitzzauber macht das zum Glück wieder wett.



Wii Selbst Speicherpunkte (rechts im Bild) sind im Jump'n'Run-Stil gehalten – hüpft drauf!







Wii Auf Standbildern nur zu erahnen: die liebevolle Darstellung des Protagonisten. Mario sagt im ganzen Spiel kein einziges Wort, dafür sprechen Mimik und Gestik des Klempners Bände; selbst Fragen beantwortet er nach Pantomimen-Art.



SPIELSPASS

Entwickler	**Squaresoft, J**	**8**
Hersteller	**Nintendo**	
Preis	**9 Euro**	

MaBoShi: Drei-Formen-Action

Wii **Geschicklichkeit** 

Still und heimlich schleicht sich ein ungewöhnliches Minispiel-Trio auf dem Wii ein: "MaBoShi" gibt grafisch wenig her und wirkt nicht nur auf den ersten Blick spröde. Lasst Ihr Euch aber drauf ein, entfaltet es bald seinen minimalistischen Reiz. Der Name setzt sich zusammen aus den japanischen Bezeichnungen für Stab, Kreis und Quadrat. Diese drei Objekte stehen im Mittelpunkt jeweils einer Aufgabe. Steuert ein Kästchen nach oben und berührt andere Bauten, damit diese sich entzünden und abbauen, bevor sie bis unten durchscrollen. Noch einfacher gerieten die anderen beiden Disziplinen, bei denen Ihr nur einen Knopf drückt. Wechselt damit die Laufrichtung der Kugel, um so kleine Kreise im Spielfeld zu treffen – durch die pyhsikalisch korrekte Bewegung und immer neu dazukommende Hindernisse steckt erstaunlich viel Tiefgang hinter der Vorgabe. Der Stab dreht sich immer um ein Zentrum und wehrt Feinde ab, um seinen Endpunkt zu schützen. Allerdings müsst Ihr den hin und wieder preisgeben, um den Schwung zum Aufstieg nach oben zu nützen.



Wii Zu dritt spielt es sich am spaßigsten, zumal jeder Teilnehmer frei wählen kann, welche Disziplin er angehen will. Fehlen Euch die Mitspieler, springen Computer-Kumpel ein.

Für sich allein betrachtet sind die Aufgaben schlicht, aber reizvoll, vor allem die Kugel-Übung gefällt uns. Richtig Fahrt gewinnt die Sammlung durch die Interaktion aller Teile. Auf dem Bildschirm sind stets drei Bereiche zu sehen, in denen Ihr mit Freunden oder automatisch startenden CPU-Spielern antretet. Und was Ihr anstellt, beeinflusst Eure Mitstreiter, weil z.B. erledigte Feinde ins andere Fenster fliegen und dort Objekte treffen können. Das hört sich abstrakt an, ist in der Praxis aber schnell begriffen und taugt für längere Zockersitzungen. Schön, dass es solche Exoten bei uns gibt. *us*

SPIELSPASS 8
Entwickler **Mindware, J**
Hersteller **Nintendo**
Preis **8 Euro**

Bomberman Blast

Wii **Geschicklichkeit** 



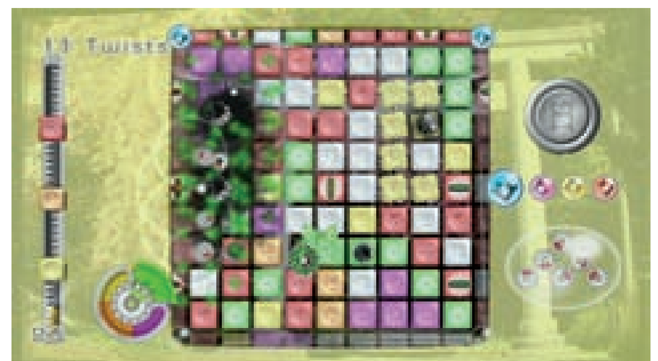
Wii Knallig wie immer: Auch auf dem Wii sorgen allerlei Regel- und Feldvarianten dafür, dass kein Match dem anderen gleicht.

Noch ein Download-"Bomberman" für den Wii? Klar, in der Virtual Console ist schon länger die 93er-Auflage für die TurboGrafx-16 zu finden, doch der WiiWare-Kollege bietet einiges, das einen Zweitkauf rechtfertigt. Die Entwickler haben wohlweislich auf neumodische Mätzchen verzichtet, geknallt wird nach dem altbekannten Prinzip, das durch viele Spielfelder und Regeleinstellungen variantenreich ausfällt. Eine echte Vogelperspektive gibt es nicht, die leicht schräge Ansicht liefert jedoch ausreichend Übersicht, so dass dieser Umstand nicht weiter stört. Das dickste Plus: Bis zu acht Bombenleger dürften gleichzeitig ran und es gibt sogar echte Online-Matches – Luxus auf dem Wii. Nur Solisten vermissen einen Story-Modus, ansonsten stimmt das Paket. *us*

SPIELSPASS 8
Entwickler **Hudson, J**
Hersteller **Hudson**
Preis **8 Euro**

Plättchen: twist 'n' paint

Wii **Denkspiel** 



Wii Bei den großen Spielfeldern wird es noch auffälliger: "Plättchen" will einfach zu viele Sachen auf einmal und missachtet das 'weniger ist mehr'-Knobelcredo.

Einen Erfolg kann "Plättchen" verzeichnen: Mit dem Umlaut und dem stolzen Preis fällt es in der WiiWare-Riege auf jeden Fall aus dem Rahmen. Auch nett anzusehen und anzuhören ist die aus Österreich stammende Entwicklung – nur leider hat sich's damit an positiven Punkten. Dabei klingt das Grundkonzept nicht mal schlecht: Färbt Teile auf einem Spielfeld um, so dass mehrere gleiche in Reihe stehen und verschwinden. Darauf werden aber tonnenweise Zusatzbedingungen und Extraelemente aufgehäuft wie Nachrückplättchen aus verschiedenen Richtungen, unkomfortabel zu handhabende Farbwahl, konfuse Siegbedingungen und Störobjekte. Das sorgt für Durcheinander, nervige Situationen und Frust. Und (zu) teuer ist "Plättchen" auch noch – schade. *us*

SPIELSPASS 3
Entwickler **Bplus, A**
Hersteller **Bplus**
Preis **15 Euro**

Strong Bad's Cool Game for Attractive People Ep. 1

Wii **Adventure** 

Zum Glück erscheint Telltales Spiel als episodischer WiiWare-Download und steht nicht verpackt im Regal – dort würden der volle Titel und das neue USK-Siegel niemals zusammen auf die Packung passen. "Strong Bad" basiert auf der Flash-Cartoonreihe "Homestar Runner" und ist ein Point'n-Click-Adventure der alten Schule. In der Rolle des asozialen Comic-Wrestlers setzt Ihr alles daran, Eurem Rivalen einen Denkzettel zu verpassen und nebenbei die Anleitung für Euer Lieblingsvideospiel wiederzufinden. Strong Bad kann Gegenstände benutzen, mit Leuten reden (oder sie vielmehr beleidigen) und zum Zeitvertreib eine Amateur-Comicstory verfassen. Die Cursor-Bedienung mit Remote-Pointer und nur einem Knopf ist gemächlich, funktioniert aber gut. "Strong Bad's Cool Game" ist witzig inszeniert, jedoch spielerisch etwas konfus, nur selten kommt man allein durch logisches Denken weiter – Fans der Serie und geduldige Point'n-Click-Freunde sind im Vorteil. *ma*



Wii (Englischer) Smalltalk mit Hobbygärtnerin Marzipan. Der "Episode 1" werden übrigens noch vier weitere folgen.



Wii Strong Bad auf Erkundungsreise: Für jeden Gegenstand hat der Wrestler einen passenden Spruch parat.

SPIELSPASS

Entwickler **Telltale, USA**
Hersteller **Telltale Games**
Preis **10 Euro**

7

Neue Download-Spiele: Ende August / Anfang September

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
1942: Joint Strike	Capcom	–	Unspektakuläre, aber tadellos spielbare Neuauflage der Weltkriegs-Flugballerei (Test in MAN!AC 07/08).	10 €	6
Bionic Commando Rearmed	Capcom	–	Liebevoll gemachtes und zugleich bockschweres Remake des kniffligen Oldies (Test in MAN!AC 10/08).	10 €	7
Buzz! Junior: Jungle Party	Sony	PS2	Drastisch abgespeckte Simpel-Reaktionstests, die selbst ganz jungen Zockern schnell langweilig werden.	5 €	3
Driver	Ubisoft	PSone	Der Urvater der 3D-Sandbox-Spiele hat historischen Wert, ist allerdings heute schlichtweg überholt.	5 €	5
International Track & Field	Konami	PSone	Schweißtreibende Knöpfchenhämmerei, die trotz altbackener Optik immer noch Spaß macht.	5 €	6
Ratchet & Clank: Call for Booty	Sony	–	Gutes Download-Intermezzo der Hüpfserie, das arg kurz und ideenarm geriet (Test in MAN!AC 10/08).	15 €	7
The Last Guy	Sony	–	Schlichter Aufsammeltest, der durch die originelle Präsentation punktet (Test auf Seite 92).	8 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Castle Crashers	Microsoft	–	Urige Dauerschnetzelei mit witziger Optik und allerlei schrägen Einlagen (Test in MAN!AC 10/08).	15 €	8
Galaga Legions	Namco-Bandai	–	Ungewöhnliche und leicht konfuse Neuinterpretation des Shoot'em-Up-Klassikers (Test in MAN!AC 10/08).	10 €	6
Gin Rummy	Sierra Online	–	Nüchtern präsentierte Umsetzung des Kartenspiels, das kaum neue Anhänger gewinnen dürfte.	5 €	5
Pirates vs. Ninja Dodgeball	Gamecock	–	Unübersichtliche und pseudowitzige Bällewerferei mit knappem Umfang (Test auf Seite 91).	10 €	3
RocketBowl	D3 Publisher	–	Ungewöhnlicher Mix aus Bowling und Minigolf, der zu bieder in Szene gesetzt wurde.	10 €	5
Samurai Shodown 2	SNK Playmore	Neo Geo	Solide Portierung der starken Klopperei ohne Verschlimmbesserungen, dafür mit Online-Duellen.	10 €	8
Shotest Shogi	AI Factory	–	Kompetente Versoftung der japanischen Schach-Variante, die nur echten Fans etwas bringt.	10 €	5
Shred Nebula	CrunchTime Games	–	Leicht überladene Weltraum-Ballerei ohne die "Robotron"-Steuerung (Test auf Seite 91).	10 €	5

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bio Miracle Bokutte Upa	Konami	NES	Knuffige Hüpferei, die nichts wirklich falsch macht, aber es gibt genügend spannendere Alternativen.	6 €	6
Bomberman Blast	Hudson	–	Gewohnt spaßige Bombenlegerei: mit Freunden klasse, alleine schnell fade (Test auf Seite 94).	10 €	8
Chase HQ	Taito	TurboGrafx-16	Technisch arg schludrige Umsetzung des an sich flotten Verfolgungsrennspiels.	6 €	3
Critter Round-Up	Konami	–	Lieblos hingeschlamptes Bauernhof-"Qix" voller nerviger Macken (Test auf Seite 92).	10 €	3
Dig Dug	Namco-Bandai	NES	Solide Portierung der witzigen Monsterpumperei – als Einzelkauf allerdings weniger interessant.	6 €	5
DoReMi Fantasy: Milon's Doki Doki Adventure	Hudson	SNES	Ideenarmes, aber hochkarätiges 2D-Jump'n'Run nach guter alter Schule: Hübsche Bitmap-Grafiken und kompetent von "Mario" & Co. abgekupftere Prinzipien ergeben ein spaßiges Abenteuer.	9 €	8
MaBoShi: Drei-Formen-Action	Nintendo	–	Abstrakte und motiverende Sammlung einfach in Szene gesetzter Geschicklichkeitstests (Test auf Seite 94).	8 €	8
Midnight Pool	Gameloft	–	Unspektakuläres, aber tadellos spielbares Billard für die ruhige Kugel zwischendurch (Test auf Seite 92).	8 €	6
My Aquarium	Hudson	WiiWare	Virtuelles Aquarium – leider spartanisch in Ausstattung und Optionen und unspektakulär anzusehen.	5 €	2
Plättchen: twist 'n' paint	Bplus	–	Überteuerte Knobelei, in der viel zu viele unnütze Elemente die solide Grundidee ersticken (Test auf Seite 94).	15 €	3
Spelunker	Tozai Games	NES	Interessante Höhlenforscherei, die unter einem sehr frustigen Schwierigkeitsgrad leidet.	6 €	4
Super Mario Bros. 2: Lost Levels	Nintendo	NES	Die knackige japanische Originalfassung gibt's jetzt dauerhaft zu kaufen (Test in MAN!AC 08/07).	6 €	7
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars	Nintendo	SNES	Europa-Premiere des Klempner-Rollenspieldebüts: Leckere Abenteuerkost mit Jump'n-Run-Elementen, witzige Anspielungen und Dialoge entschädigen für die oberflächliche Story (Test auf Seite 93).	9 €	8
Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 1	Telltale Games	WiiWare	Extravagantes Point'n-Click-Adventure nach dem gleichnamigen Flash-Cartoon mit witziger Präsentation und eigenwilligem Stil, aber wenig Logik in den Rätseln (Test auf Seite 95).	10 €	7
Ys Book I & II	Nihon Falcom	TurboGrafx-16	Abenteuer-Doppelpack in klassischer "Zelda"-Schule – nicht so gut wie das Vorbild, aber lohnenswert.	8 €	7

Stand vom 12.09.08

THE MAKING OF...



System:	**Arcade**
Hersteller:	**Atari Games**
Jahr:	**1989**

Vier Monate Zeit, um einen "Tetris"-Killer zu entwickeln – zumindest ansatzweise wurde das Ziel erreicht.

Es war im Sommer 1989: Der überwältigende Erfolg von "Tetris" veranlasste Hide Nakajima – seines Zeichens Präsident von Atari Games – ein eigenes Puzzle-Spiel in Auftrag zu geben. Der Knackpunkt: Das Spiel sollte nur vier Monate später auf der Fachbesuchermesse ATEI in London vorgestellt werden. Mark Stephen Pierce sah sich dieser Herausforderung gewachsen. Allerdings wollte er keinen uninspirierten Klon im Stil von Segas "Columns" entwerfen. Nein, etwas Eigenständiges musste her.

Nachdem er tagelang geometrische Formen gezeichnet hatte, die laut eigener Aussage "durchaus so wirkten, als könnten sie aus einem Puzzle-Spiel stammen", ließ er sich von einem älteren Projekt inspirieren. Daran hatte er bereits in der Vergangenheit gearbeitet, während er die Apple-Anwendung Macromind VideoWorks entwickelte. "Das Spiel basierte auf einem TV-Sketch: Eine Person stand in einer Bäckerei an einem Förderband und verteilte die richtigen Zutaten auf vorbeifahrendes Gebäck." Dieser Ansatz bildete die Grundlage für "Klax".

Steine stapeln ist ein Klacks

Auf einem Förderband, das fünf Spalten breit ist, bewegen sich Steine in Richtung Spieler. Mit Hilfe eines Trägersteins werden bis zu fünf Klötze pro Spalte in die Höhe gestapelt, der oberste kann zurück aufs Band bzw. nach unten in eine Senke geworfen werden. In den meisten Levels besteht das Ziel darin, Reihen aus drei gleichfarbigen Steinen ('Klaxe') in besagter Senke zu bilden. Außerdem gilt es zu vermeiden, dass Steine in einen Abgrund purzeln – ein Zähler registriert jeden Fehler.

Es überrascht, dass hinter einem derart strukturiert wirkenden Spiel eine Entwicklungsphase voller spontaner Entscheidungen steht. "Die knapp bemessene Entwicklungszeit erforderte schnelle Entscheidungen, die nicht immer bis zum Ende durchdacht waren", gesteht Mark. Er fügt aber hinzu, dass zumindest der Großteil der Spielelemente nicht übers Knie gebrochen wurde.

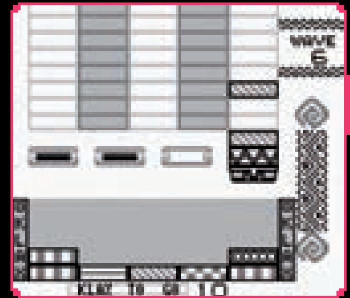
"Die Tatsache, dass wir fünf Felder verwendeten, erlaubte Spielern das



STECKBRIEF

Name: Mark Stephen Pierce
Alter: 50
Damals: Designer von "Klax"
Heute: Geschäftsführer von Super Happy Fun Fun

UMTRIEBIGE UMSETZUNGEN



Adaptionen von "Klax" gibt es für beinahe jede Konsole der damaligen Zeit. Für die NES- und Mega-Drive-Portierung sorgten Mark und sein Kollege Dave in Eigenregie, auch die meisten anderen Fassungen hielten sich eng an das Original. Abweichungen gab es bei Systemen, die nicht besonders leistungsfähig waren; so purzelten die Klötze auf dem Atari 2600 (ja, sogar für diesen Oldie erschien eine Umsetzung) nur zweidimensional. Der altehrwürdige Game Boy wiederum wurde gleich mit zwei Fassungen beglückt: In Japan erschien Ende 1990 eine schmucklose 2D-Version (siehe Bild), während in den USA im Sommer 1991 in der vertrauten Ansicht geknobelt wurde.

Bilden von vertikalen, horizontalen sowie diagonalen Klaxen. Außerdem gab es Boni für besonders geschickte Spieler, die ein 'X' bauten." Im Gegensatz zu "Tetris", wo nur die Geschwindigkeit gesteigert wird, entwickeln sich die Anforderungen in "Klax" mit zunehmender Spieldauer weiter. So erhöht sich beispielsweise die Zahl der im Spiel befindlichen Steine, was Mark beschreibt als "erbarmungslosen Todesregen, bei dem permanent von oben etwas nachrückt, mit dem sich der Spieler auseinandersetzen muss."

Die knappe Entwicklungszeit trägt jedoch Schuld daran, dass "Klax" in anderen Bereichen zurückstecken musste. "Hätte ich eine zweite Chance, würde ich die Grafik verbessern", verrät Mark. Immerhin wirkt er zufrieden, was den teilweise bizarren Sound des Spiels anbelangt: Es ist zwar durchaus sinnvoll, jedem Klotz ein eigenes Geräusch zu verpassen und damit dem Spieler zu helfen. Sonderbar ist aber, dass ausgemusterte Steine schreien; außerdem erklingt beim Beenden eines Levels verhaltener Applaus. "Wie alles andere in 'Klax' wurde auch der Sound ohne große Überlegungen gestaltet", meint Mark. "Ich habe mir immer vorgestellt, dass es bei 'Klax' Zuschauer geben müsse, etwa wie bei einem Golfturnier. Was das Klatschen betrifft, so haben wir einfach ein paar Leute aus dem Büro aufgenommen, der Schrei hingegen stammt von mir!"

Schrittweise zum Hit

Selbst nach reiflicher Überlegung wundert sich Mark, dass sich alles auf wundersame Weise zusammengefügt hat; "Wir beobachteten während der gesamten Entwicklungszeit Leute beim Spielen. So haben wir herausgefunden, was funktioniert. Darauf haben wir die weitere Arbeit aufgebaut. Diese Phase stellt mit die produktivsten Monate meiner Karriere dar." Und das Team hielt den Abgabetermin ein – voller Stolz wurde "Klax" wie geplant auf der Messe vorgestellt. "Es war ein gutes Gefühl zu wissen, dass wir gemeinsam unser selbstgestecktes Ziel erreicht hatten", fasst Mark zusammen. "Es war richtig cool, 'Klax' auf dem Messestand zu spielen, während die Musik aus den Lautsprechern plärrte!" *cg/mh*

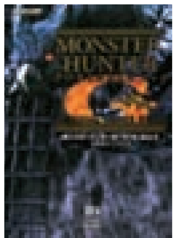
IMPORT



Größenwahn



BUCH • In Japan sind Lösungsbücher umfangreicher als im Westen: 400 Seiten zu Spielen wie "Metal Gear Solid 4" sind Standard. Jetzt legt der japanische Enterbrain Verlag noch einen drauf: Der Guide zu "Smash Bros." (rechts) haut Euch für ca. 30 Euro satte 799 Seiten voller Fakten und Tabellen um die Ohren. Noch mehr Infos gibt es im 1.103 Seiten starken "Monster Hunter 2nd G"-Lexikon (links) – das kostet ca. 40 Euro.



Shoot'em-Up-Segen für Xbox 360



SPIELE • Trotz des schweren Standes in Fernost entwickelt sich die Xbox 360 zur Muss-Konsole für Shoot'em-Up-Anhänger: Nach "Raiden IV" (verschoben auf den 2. Oktober) und Konamis "Otomedius Gorgeous" steht mit "Death Smiles" die dritte hochkarätige Schießerei in den Startlöchern. Im Frühjahr 2009 soll Caves Horizontal-Shoot'em-Up erscheinen. Freut Euch jetzt schon mal auf das coole Charakterdesign im Gothic-Lolita-Stil, die Level-Verzweigungen des Arcade-Modus, Gegner, die von links wie rechts kommen und einen Satelliten, der Euch nach Kräften unterstützt.

10 IMPORTANT IMPORTS

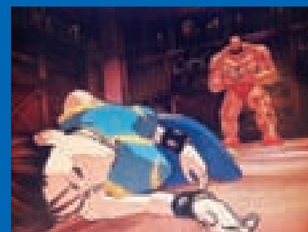
Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	DS	40 €	Japan	21. Oktober
Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Wii	55 €	Japan	im Handel
Disgaea DS	Nippon Ichi	DS	30 €	USA	im Handel
Golden Axe: Beast Rider	Sega	PS3/360	50 €	USA	14. Oktober
Guilty Gear 2: Ouverture	Arc Systems	360	50 €	USA	im Handel
Ketsui Death Label	Cave	DS	45 €	Japan	23. Oktober
Raiden IV	Moss	360	55 €	Japan	2. Oktober
Rock Band 2	Electronic Arts	360	55 €	USA	21. Oktober
Star Ocean: First Departure	Square Enix	PSP	35 €	USA	21. Oktober
Tenchu 4	From Software	Wii	55 €	Japan	23. Oktober

Chun Li, Peitschen & Kanonen

ARCADE • Prügelqueen Chun Li bekommt einen eigenen Spielautomaten – allerdings handelt es sich nicht um ein Videospiel, sondern um eine Slot Machine, einen Geldspielautomaten also, wie Ihr ihn aus deutschen Kneipen kennt. Das Besondere an Chun Lis Automat sind die dramatischen Cel-Shading-Filmchen, die auf dem kleinen Bildschirm präsentiert werden – hier haben die "Street Fighter"-Rivalen Zangief, Vega, Cammy und Guile einen Gastauftritt.

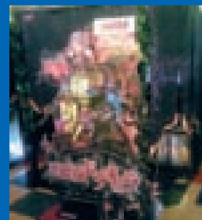
Konami arbeitet derweil an "Castlevania: The Arcade": Erste Locaction-Tester in Japan sprechen von cooler Next-Gen-Action in Ego-Sicht – der Clou ist die Schlagsteuerung via Peitschen-Controller, der Eure Aktionen dank Bewegungserkennung ins Spiel transportiert. Ebenfalls in der heißen Testphase ist der Shooter "Vulcan Wars": RPG-Experte Atlus versucht sich an dicken Chainguns, die echte Luftgewehrmunition verballern – das erklärt auch das Schutzgehäuse, das die Spieler vom Bildschirm-Bereich trennt (siehe Bild unten).



In den Sequenzen muss die Prügel-Lady hart einstecken.



Kurios: ein Prügelduell, das Ihr am Geldspielautomat austragt.



Links: "Castlevania: The Arcade" von Konami
Unten: "Vulcan Wars" von Atlus



IMPORT-TICKER »

+++ Virtual Beef: Der US-Rapper The Game hat seinen Hip-Hop-Kollegen Bow Wow in einem "Madden"-Match auf Xbox 360 mit 55:23 besiegt; das Preisgeld von 100.000 US-Dollar geht an eine wohltätige Organisation. +++ Capcom mag die PSP: Im nächsten Frühjahr wird das Nippongemetzel "Sengoku Basara" mit dem Namenszusatz "Heroes" für die PSP erscheinen. +++ Geniale Fortsetzung? Die Zeitschrift Famitsu hat Segas "Ryu ga Gotoku 3" für die PS3 enthüllt. Im "Yakuza 2"-Nachfolger darf Kiryu Kazuma HD-Schurken verkloppen. +++

Captain Rainbow

Wii **Action-Adventure** 

Solltet Ihr beim Anblick all der Next-Gen-Schlachtfelder vergessen haben, wie bunt ein Spiel sein kann, dann ruft Captain Rainbow: Er wird Euch zeigen, wie viel Pink, Neongrün und Azurblau auf einen Bildschirm passen. Ist Euch nach zahllosen Ausflügen mit den Helden der Generation Bump-Mapping entfallen, wie eigenständige Charaktere aussehen, dann folgt Captain Rainbow – er entführt Euch in eine groteske Welt voller kauziger Gesellen und schräger Typen. Habt Ihr Lust auf eine Reise ins Videospiel-Wunderland – dann holt Euch das Spiel "Captain Rainbow" von den "Chibi Robo"-Machern Skip (siehe Kasten).



Wii Zeigt mit der Remote (blauer Kreis) auf ein Objekt und drückt 'A', dann versucht Nick, mit dem Gegenstand zu interagieren.

Koffer packen!

Das müsst Ihr für den digitalen Trip mitbringen: zirka 50 Euro für das Spiel, eine japanische Wii-Konsole und die Geduld, Euch während der ersten Spielstunde an den japanischen Schriftzeichen vorbeizukämpfen. Nur Mut, es lohnt sich – dahinter warten ein simples Spielprinzip und ein nette Geschichte: Unser Alter Ego Nick hat es auf ein Eiland voller verrückter Einwohner verschlagen. Einige davon kennt Ihr aus anderen Nintendo-Spielen: Comic-Soldaten aus "Battalion Wars" spielen Beach-Volleyball, "Punch-Out!!"-Boxer Little Mac sitzt fett und frustriert im Boxring herum. Eure Aufgabe ist es, die Probleme der anderen zu lösen. Stiefelt also mit dem Stick des Nunchuk gemächlich durch die bunten Auen, freut Euch an der stilsicheren Comic-Optik und interagiert mit der Umgebung via Remote-Zeige-Funktion.

Anfangs fallen hauptsächlich Botengänge an, bald bereichert der Fund Eures Superheldengürtels das Spielerlebnis: Fortan genügt ein Knopfdruck und aus Nick wird der stählerne Captain Rainbow. Dank seiner Fähigkeiten steht Euch die ganze Insel offen – mit knalligen Superattacken (die Remote lange schütteln) räumt Ihr Hindernisse aus dem Weg. Beispielhaft für den Spielablauf ist unsere Begegnung mit Eierspuckerin Birdo (bekannt aus "Super Mario Bros. 2" und Marios Sportspielen): Die rosa Dame wird von Robo-Polizist Mappo inhaftiert, weil sie die Frauentoilette benutzt hat. Mappos Vowurf: Er hält Birdo für einen Jungen. Um Birdos Unschuld zu beweisen, müsst Ihr zu ihrem Haus dackeln und ein vibrierendes Ding aus ihrem Bett holen. Das zeigt Ihr dann Mappo und schon ist bewiesen, dass Birdo ein Mädel ist.

Angesichts solch absurder Storys tritt das Spielziel oft in den Hintergrund: Habt Ihr 20 verstreute Sterne eingesammelt, könnt Ihr Euch selbst oder eine andere Figur von der Insel retten: Schnappt den vom Himmel gefallenen Kometen und die auserwählte Figur, schlagt die Schattenschurken mit dem Kampf-Jo-Jo in die Flucht und flitzt zum Himmelsteleport. Doch Vorsicht: Wenn Ihr Euch selbst befreit, endet das Spiel.

Trotz zähem Beginn, manch endlosem Dialog und recht kleiner Spielwelt muss man "Captain Rainbow" einfach lieben – Humor, Design, Grafik und die Figuren sind toll. *ms*

Testmuster von Play-Asia.com

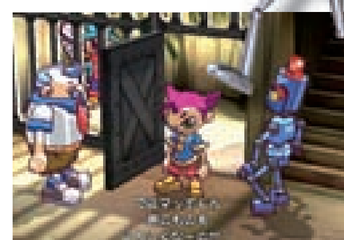




Wii Auf Knopfdruck wird aus Hänfling Nick der strahlende Captain Rainbow. Achtet dann auf die gelbe Leiste oben – geht die Energie zur Neige, fällt der Captain tot um.

SKIP – EINE VERRÜCKTE FIRMA

Viele Titel kann der Nintendo-nahe Entwickler Skip nicht vorweisen, dennoch gelten die stets kuriosen Spiele als echte Geheimtipps. Nach dem Japan-exklusiven GameCube-Titel "Giftpia" (Bild) begann die Arbeit an "Chibi Robo", das es sogar zu einem PAL-Release brachte. Trotz einiger spielerischer Mängel stapfte der kleine Roboter schnurstracks ins Herz geduldiger Spieler. GBA-Zockern spendierte Skip sieben ganz besondere Perlen – die minimalistische bitGenerations-Serie.



GC "Giftpia": "Animal Crossing" für Freaks.



Wii Bizarres Duell: Die wabernden Schattenwesen macht Ihr mit einem schick in Szene gesetzten Reaktionstest fertig.



Wii Roboter Mappo kennen Skip-Fans aus "Giftpia" (siehe kleines Bild rechts) – bringt ihm eine frische Batterie.

Entwickler	**Skip, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
D-Termin	**nicht bekannt**

» viele bekannte Helden spielen mit
» Musik und Soundeffekte sind top
» Japanisch-unkundige brauchen viel Geduld, können "Captain Rainbow" aber spielen

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**77**
Multiplayer	**–**	
Grafik	**8 von 10**	
Sound	**9 von 10**	

FAZIT » Ein herrlich verrücktes Spaßpaket bestehend aus toller Musik, süßer Optik und einem satten Schuss Skip-Idiotie.

Initial D: Extreme Stage

PS3 **Rennspiel** 

Takumi Fujiwara und seine Freunde tauschen ihre Anime-Boliden aus der "Inital D"-TV-Serie gegen Polygon-Autos: "Initial D: Extreme Stage" ist die Umsetzung des Spielhallenrasers "Arcade Stage 4" und erfindet das Genrerad wahrlich nicht neu: Zwei PS-Cracks treten auf den kurvigen Bergstraßen Japans zum Duell an. Diese Renndisziplin heißt in der Fachsprache 'Touge', inspirierte unter anderem Genkis "Kaido"-Serie und hielt auch in "Need for Speed Carbon" Einzug.

Die Steuerung der Nipponflitzer in "Initial D: Extreme Stage" ist äußerst sensibel – auch mit Logitechs Driving-Force-GT-Lenkrad küssten wir regelmäßig die Leitplanken. Die Entwickler waren sich dieses Mankos offensichtlich bewusst und brummen Euch bei Kollisionen nur wenig Geschwindigkeitsverlust auf. Ärgerlich sind die ebenso durchschaubaren wie unfairen KI-Gegner: Wie von Zauberhand nehmen sie Euch jeweils auf den gleichen Kurspassagen wertvolle Meter ab. Warum "Initial D: Extreme Stage" trotz der unspektakulären Grafik und des geringen Umfangs reizvoll sein kann: weil der Duellcharakter der Rennen motiviert, Tuning Spaß bringt und die gezeichneten Fahrer Nipponcharme versprühen. *ms*

Testmuster von ACME • www.acme-online.nl



PS3 Der einzige Rundkurs im Spiel ist das optische Highlight – während auf den Bergstraßen nur Bäume und Sträucher an Euch vorbeirauschen, bekommt Ihr hier einige Dörfer zu Gesicht. Ein gesondertes Lob verdient die stets superflüssige Bildrate.

Entwickler	**Sega Rosso, Japan**
Hersteller	**Sega**
D-Termin	**nicht geplant**

» witziger Manga-Charakter-Editor
» treibender J-Pop-Soundtrack
» kein Mehrspieler-Modus

SPIELSPASS **60**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Die Spielhallen-Umsetzung hinkt der Konkurrenz in puncto Grafik, Umfang und Steuerung hinterher, motiviert aber kurzfristig.

From the Abyss

DS **Action-Rollenspiel** 

Sieht aus wie "Zelda", spielt sich wie "Champions of Norrath" – seit Ende August lädt "From the Abyss" in den USA Anhänger von Hack'n'Slay-RPGs zum Dungeon-Erkunden und Hochleveln ein. Das Königreich Rubenhaut ist in Bedrängnis: Durch das 'Abyss Gate' wurde einst eine Dämonen-Dimension versiegelt, nun steht das Tor jedoch sperrangelweit auf. Viele junge Helden kommen in die Königsstadt, um dem Bösen Einhalt zu gebieten – Ihr seid einer davon.

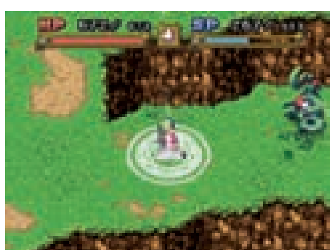
Zu Beginn legt Ihr Typ, Aussehen und Vorgeschichte Eures Charakters fest. Anschließend wird mit Dorfbewohnern geplaudert, im Shop eingekauft oder gleich das 'Abyss Gate' betreten, das zu den monsterverseuchten Dungeons führt. Nach Auswahl von Welt und Stage kämpft Ihr Euch, frei von Story- oder Rätselballast, durch namenlose Abschnitte, stets auf der Jagd nach Erfahrungspunkten und Items. Absolvierte Dungeon-Ebenen können erneut besucht werden – so erhöht Ihr Eure Statuswerte und die Siegeschancen beim Endgegner. Gesammelte Items werden im Shop des Dorfes verhökert oder im Hotel deponiert. Erreicht der Held eine neue Erfahrungsstufe, verbessert Ihr lediglich seine Werte – neue Fähigkeiten können nur von Gegnern absorbiert werden. Via Touchscreen werden die hübsch anzusehenden, aber dezent fummeligen Menüs verwaltet und Items eingesetzt, was etwas Eingewöhnungszeit braucht.



DS Auf den Spuren von Link: Schwertkämpfer legen mit den richtigen Waffenskills eine Wirbelattacke aufs Parkett – auch Gegnerdesign und Levelaufbau erinnern an Hyrule.

"From the Abyss" ist keine anspruchsvolle Kost für RPG-Feinschmecker, sondern ein simpel gehaltenes Probemenü. Gerade "Zelda"-Fans finden dank des vertrauten Stils und der schnell begriffenen Handhabung einen guten Einstieg in die Welt der Hack'n'Slay-Rollenspiele. Mit zweitem DS und Modul kann man auch gemeinsam durch bereits besuchte Dungeons ziehen. *ma*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Praktisch: Durch die Heilfähigkeit seid Ihr nicht auf Tränke angewiesen.



DS Im Palast nehmt Ihr von der Prinzessin Aufträge und Belohnungen entgegen.

Entwickler	**Sonic Powered, Japan**
Hersteller	**Aksys Games**
D-Termin	**nicht bekannt**

» 8 Kapitel mit je 3 Stages und Bosskampf
» Talente und Skills werden von Gegnern absorbiert
» für Genre-Einsteiger geeignet

SPIELSPASS **72**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Aufleveln für zwischendurch: unkompliziertes Action-Rollenspiel, das auf Rätsel verzichtet – Profis fühlen sich unterfordert.

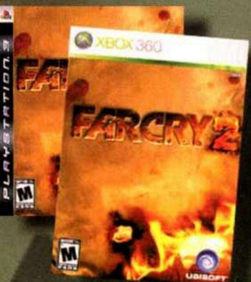
PLAY MORE & PAY LOW

>> CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES! <<















Madrid New York
SPAIN USA



Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands

WWW.GAMEXFACTORY.COM WWW.GAMEXFACTORY.ES

WWW.ACME-ONLINE.NL

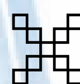
Fallout® 3 © 2007 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Fallout is a trademark or registered trademark of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved

WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.

Arcade Die "Virtua Fighter 5 R"-Neulinge Jean (links) und Taka-Arashi im Duell.

MAKOTO OSAKI

Über "Virtua Fighter 5 R", Ego-Shooter und Otakus – im Gespräch mit dem Entwicklungsleiter von Segas AM2-Studio.



M! Seit wann laufen die Arbeiten an "Virtua Fighter 5 R"?
Makoto Osaki: Seit "Virtua Fighter 5" erschienen ist. Wir haben die Revisionen 'A' und 'B' nur veröffentlicht, um das Interesse der Spieler an der Franchise zu erhalten, während wir schon an etwas Größerem gearbeitet haben.

In "Virtua Figher 5 R" feiert der Kämpfer Taka-Arashi aus "Virtua Fighter 3" sein Comeback. Wie kam es dazu?
Ganz einfach: Die Fans wollten ihn zurück haben. Das ergab eine Umfrage auf vf.net, dem japanischen "Virtua Fighter"-Ranking-Netzwerk.

Aber der Spielablauf von "Virtua Fighter 3" und "Virtua Figher 5 R" unterscheidet sich doch stark und AM2-Präsident Hiroshi Kataoka sagte bislang, dass die Anpassung von Taka-Arashi zu kompliziert sei.
Im Vergleich zu anderen Charakteren waren Takas Bewegungen langsam, "Virtua Fighter 5" ist aber schneller als Teil 3. In "Virtua Figher 5 R" haben wir ihn also schneller gemacht – trotzdem ist er immer noch ein gemächlicher Charakter. Dafür haben wir seine Moveliste verdoppelt und ihn weniger komplex gestaltet, so dass sein Kampfstil leichter zu erlernen ist als in Teil 3. Wir mussten unzählige Animationen für Taka und den Rest der Truppe von Grund auf neu erstellen. Anstatt "SoftImage 3D" benutzen wir jetzt "XSI" zum Rendern und Animieren; mit den neuen Tools und unserer gesammelten Erfahrung konnten wir Taka-Arashi in "Virtua Fighter 5 R" einbauen. Außerdem sehen die Animationen wenn Charaktere getroffen werden jetzt noch natürlicher aus.

Jean ist der zweite Neuzugang. Wie gestaltete sich seine Entwicklung? Warum ein zweiter Charakter mit silberner Haarpracht?
Jean ist der erste Charakter, der im traditionellen Karate-Stil kämpft. Es war komisch, dass "Tekken" seit Urzeiten einen Karateka unter den Kämpfern hatte, "Virtua Fighter" aber nicht. Deswegen designten wir den halb japanischen, halb französischen Jean. Wir gestalten Charaktere immer so, dass Ihr den Typ sofort erkennt:

Name: **Makoto Osaki**
Position: **Development Director AM2-Studio**
bei Sega seit: **1993**

Softographie:
- » **Daytona USA** (Arcade, Saturn, DC)
- » **Virtua Fighter 2** (Arcade, Mega Drive, Saturn)
- » **Virtua Fighter Kids** (Arcade, Saturn)
- » **Daytona USA 2** (Arcade)
- » **Shenmue** (DC)
- » **Shenmue 2** (DC, Xbox)
- » **King of Route 66** (Arcade, PS2)
- » **Outrun 2** (Arcade, PS2, Xbox)
- » **Virtua Fighter Quest** (PS2, GC)
- » **Virtua Fighter 5** (Arcade, PS3, 360)

»Unser "Call of Duty 4"-Clan ist stark – einer der besten in Japan.«

Jeffry ist der starke Wrestler, Blaze das schnelle, nervige Ding (lacht). Die silbernen Haare werden von vielen Japanern als cool und extravagant empfunden. Uns fehlte einfach ein Charakter im Stile der Visual-Kei-Bewegung, die wegen vieler J-Rock-Bands gerade sehr populär ist.

Wie wird bei den verschiedenen Revisionen des Spiels über das neue Balancing der Charaktere entschieden?
Bei jeder Revision arbeitet unser Motion Director und Top-Spieler Katagiri-san an der Spielbalance; jede Revision hat eine bestimmte Ausrichtung. Bisher war es eine milde Balance zwischen den Charakteren, aber für "Virtua Fighter 5 R" haben wir einen zerstörerischen Weg eingeschlagen: Jeder Charakter hat starke und heftige Attacken und das Potenzial, sehr viel Schaden anzurichten; im Vergleich zu den Vorgängern kann eine Runde sehr schnell vorbei sein.

Also wieder mehr High-Damage-Combos – ähnlich den Episoden "Virtua Fighter 2 & 3"?
Eher wie in der ersten Version von "Virtua Fighter 4". Teil 2 war zu hart: Wer sich Akiras 'Tetsuzankou' eingefangen hatte, konnte die Runde abschreiben. Es gab Matches, die in drei Sekunden entschieden waren!

Es gab im Internet Kritik zu einigen Items im Charakter-Editor, die angeblich zu lächerlich wären und nicht zu einem ernsten Spiel wie "Virtua Fighter" passen würden...
(lacht) Darüber haben wir lange nachgedacht. In "Virtua Fighter 4" hatten wir diese peinlichen Items, die dem Charakter verpasst wurden, wenn er zu oft verloren hatte oder schlecht spielte. Die Items wurden schnell akzeptiert und die Spieler begannen, absichtlich zu verlieren, damit sie die Items bekommen. Am Anfang von "Virtua Fighter 5" gab es nur Items wie Frisuren, Make-Up & Co. – aber die Spieler wollten auffällige Sachen haben, also haben wir sie ihnen gegeben.

Beat'em-Ups sind nicht so beliebt wie vor zehn Jahren. Sie werden immer komplexer und schrecken neue Spieler ab. Wie kann man diesem Trend entgegenwirken?
Als "Virtua Fighter" erschien, mutete es mit seinem Drei-Button-System viel simpler an als das sechs Knöpfe nutzende "Street Fighter 2". Aber im Laufe der nächsten 15 Jahre wurde "Virtua Fighter" zunehmend komplexer. Ich frage mich: Wenn Yu Suzuki, der Serien-Erfinder, heute ein Spiel unter den akutellen Bedingungen entwickeln würde, was wäre das dann für ein Spiel? Vielleicht eins mit einer alternativen Steuerung?

Nun, sein Touchscreen-Beat'em-Up "Psy-Phi" wurde 2006 nach den Location-Tests eingestampft. Alternative Eingabemethoden scheinen nur im Heimkonsolenbereich erfolgreich zu sein.
Ehrlich gesagt ist das traditionelle Arcade-Format – Joystick und Buttons – das billigste für die Betreiber. Früher gab es viele Automaten mit Gimmicks wie Hydraulik-Sitzen wie bei "Space Harrier" oder "Outrun". Heute findet man solche Dinge fast nicht mehr, sie sind schlichtweg zu teuer. Über den Markt in Übersee brauchen wir gar nicht erst zu reden – der ist so gut wie tot. In den USA geht niemand mehr in Spielhallen, weil alle die Games zu Hause haben. In Japan stehen Arcades an Verkehrsknotenpunkten wie Bahnhöfen, so dass viele Menschen daran vorbeikommen. Also haben wir einen kleineren Markt, die Folge sind kleinere Budgets für die Entwicklung. Mit weniger Geld können wir Gimmicks und aufwändige Automaten nicht in großer Zahl herstellen. Das macht es schwer, alternative Eingabegeräte auf dem Markt zu positionieren.

Wie stehen Sie denn generell zu einsteigerfreundlichen Beat'em-Ups wie der "Smash Brothers"-Serie?
Ich mag das Spiel und mein Sohn sitzt stundenlang davor. Es scheint aber eher zwischen den Genres zu stehen. Das Timing ist nicht so präzise und der Spielablauf nicht so komplex wie bei traditionellen Beat'em-Ups. Ich frage mich, ob das Spiel auch ohne die bekannten Charaktere so erfolgreich geworden wäre – ich denke nicht.

In den letzten Jahren haben sich viele Dinge geändert. Vor einem Jahr besaßen in Japan nur Otakus eine PSP, aber auf unserem Weg hierher sahen wir viele Leute mit einer PSP in der U-Bahn. Eine Ahnung wieso?
Klar. "Monster Hunter" ist erschienen! (lacht) Der Titel hat sich über zwei Millionen Mal verkauft. Selbst hier bei Sega spielen viele der jüngeren Angestellten "Monster Hunter" in den Pausen. Ich denke, das ist ein Trend in Japan: Konkurrenzbetonte Spiele verlieren an Popularität, während kooperative Spiele immer beliebter werden.

In einem früheren Interview haben Sie über Ihre Vorliebe für Ego-Shooter gesprochen. Spielen Sie die immer noch so gern?
Ja, sehr gerne! Ich spiele zurzeit jede Menge "Call of Duty 4". Unser Clan ist stark, einer der besten in Japan. Und ich stehe auf "Battlefield: Bad Company".

Freuen Sie sich auch auf "Gears of War 2"?
Das kann ich nicht zu Hause spielen, ich habe doch Kinder – das ist viel zu brutal!

Ego-Shooter haben es vielen japanischen Entwicklern angetan – bei den Spielern stellen sie aber nur ein Nischen-Genre dar...
Ich denke, das hat folgenden Grund: Ego-Shooter sind in anderen Märkten Vorzeige-Titel, mit deren Hilfe neue Technologien gezeigt werden; in Japan sind das eher Beat'em-Ups und Rennspiele. Wir Entwickler wollen natürlich die neuen Technologien begutachten und spielen daher die neuesten Shooter. Vor allem "Call of Duty 4" ist extrem beeindruckend und hat stellenweise das Flair eines Arcade-Titels: Es ist schnell, bietet 60 Bilder pro Sekunde und fordert den Spieler. Einige Online-Features sind so gut, dass wir sie als Inspiration für "Virtua Fighter 5 R" genutzt haben.

Manch traditionelle Sega-Marke wird aktuell im Westen fortgeführt: Sumo Digital hat zum Beispiel "Outrun 2" und "Virtua Tennis 3" portiert. Bei Sega ist eine Tendenz in der Entwicklung zu sehen: aus dem Osten in den Westen. Auch das neue "House of the Dead: Overkill" wird von einem englischen Team entwickelt. Wie fühlen Sie sich, wenn ihre Marken von fremden Entwicklern weitergeführt werden?
Ich glaube, dass wir die richtige Richtung eingeschlagen haben. All diese Marken sind erfolgreich im Westen. Jedes Team sollte versuchen, das Beste aus dem dort vorherrschenden Markt zu machen, indem es sich unsere Marken zu Nutze macht. Aber bei Euch in Deutschland sind die Gesetze echt hart. Wir haben da riesige Probleme, unsere Lightgun-Shooter zu vermarkten!

Das Interview führten Heidi Kemps und Hasan Ali Almaci.

»Der Arcade-Markt in Übersee ist so gut wie tot.«

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

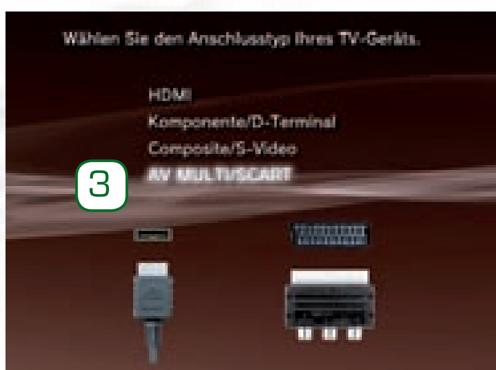
RGB oder nicht RGB?

In der Zeitschrift "Video" behauptet ein Leser, dass die PS3 kein vollwertiges RGB-Signal ausgibt, sondern nur ein YUV-Komponenten-Ausgang zur Verfügung steht. Diese Aussage wurde von der "Video"-Redaktion glatt bestätigt. Was sagt Ihr dazu?

Das ist ein Irrtum, da die PS3 durchaus RGB ausgibt – zumindest bei analoger 480i-/576i-Ausgabe über Scart-Kabel. Hardwareseitig ist der analoge Videoanschluss (AV Multi Out – 1) baugleich zur PS2. Allerdings sollte man darauf achten, dass die Scart-Strippe ein RGB-Signal liefert (z.B. das "Premium RGB Kabel" von Snakebyte für ca. 20 Euro). Entsprechend muss der Anschluss im PS3-Systemmenü konfiguriert werden (unter Anzeige-Einstellungen – 3).

Sollte sich die Fragestellung auf HDMI-Ausgabe beziehen, ist die Antwort der "Video" korrekt. Die PS3 gibt über HDMI (2) nur den YUV-Farbraum aus und kein RGB – die meisten HDTVs funktionieren damit problemlos.



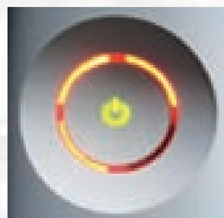


Noch was: Ich würde gerne wissen, ob die PS3 und die Xbox 360 tatsächlich 1080p bei Spielen ausgeben können? Auf Xbox-360-Spieleverpackungen ist 1080p zu lesen. Oder ist das nur Upscaling? Sieht 1080p per Upscaling besser aus als richtiges 720p?

Alois aus Wien, via E-Mail

Die Xbox 360 kann alle Spieletitel auf 1080p bzw. 1080i skalieren, wenn im Systemmenü die Auflösung entsprechend eingestellt ist. Dennoch werden die meisten Xbox-360-Spiele auf Basis von 720p berechnet. Optisch bringt die hochskalierte Auflösung deshalb kaum Vorteile. Die PS3 unterstützt dagegen kein Upscaling. Meist muss man mit 720p auskommen, unabhängig von der im Systemmenü eingestellten Auflösung. Nur wenige Spiele wie "Gran Turismo 5 Prologue" liefern 1080p.

3 rote Lämpchen



Meine Xbox 360 hat's nun auch erwischt. Drei rote Lämpchen kündigen vom 'Ring of Death'. Wie passiert denn so etwas und was mache ich jetzt?

Jürgen Wiedemann, via E-Mail

Beim 'Ring of Death' – drei rote, blinkende LEDs an der Xbox 360 – handelt es sich oft um ein Überhitzungsproblem, das Microsoft scheinbar mit den neuen Xbox-360-Modellen in den Griff bekommen hat. Dennoch: Der 'Ring of Death' ist ein Hardwaredefekt, bei dem nur das Einschicken an Microsoft hilft. Unter der Tel.-Nr. 0800/1812968 erfahrt Ihr alles Wissenswerte – auch zum Thema Versand. Wichtig: Die Garantiezeit für solche Fälle wurde von Microsoft auf drei Jahre verlängert. Unter www.xbox.com/de-DE/support/ könnt Ihr sogar den aktuellen Reparaturstatus abrufen. Normalerweise dauert der kostenlose Austausch ein bis zwei Wochen.

DR. M! GLOSSAR

1080i / 1080p » HDTV-Auflösungen mit 1920 x 1080 Pixeln und Halbbild- bzw. Vollbilddarstellung.

720p » HDTV-Auflösung mit 1280 x 720 Pixeln und Vollbilddarstellung.

RGB » Analoges Videosignal, das die Farbkanäle Rot, Grün und Blau einzeln überträgt – per Scart oder VGA.

ROD » Kurzform für 'Ring of Death' – dem häufigsten Hardwaredefekt der Xbox 360.

SCART » Europäischer Standard für Audio-/Video-Steckverbindungen, die den RGB-Standard unterstützt.

UPSCALING » Englisch für Hochskalieren. Das Eingangssignal wird mittels mathematischer Algorithmen in ein höheres Ausgabesignal umgewandelt (z.B. von 480p auf 1080p).

YUV » Analoges Videosignal mit vergleichbarer Qualität zu RGB. Die Übertragung erfolgt via Komponenten-Verbindung (Dreifach-Cinch-Stecker).

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



Auf der Games Convention hinter verschlossenen Türen spielbar: die Unterwasser-Demo von Crytec.

Spiel-Film

VR Space Theatres – das Kino wird zum 3D-Spielplatz.

Ein klassischer Filmabend sieht meist so aus: Man trifft sich mit Freunden, gönnt sich eine Eintrittskarte im nahegelegenen Kino und lehnt sich zurück. Die einzige Aktivität ist das Kauen von Popcorn und das Schlürfen des übergroßen Softdrinks.

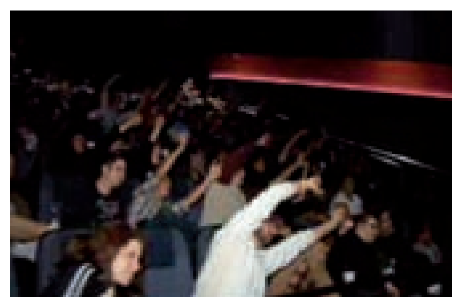
"VR Space Theatres" will das grundlegend ändern und den Kinobesucher zum Akteur, Kameramann und Regisseur machen. Erste Versuche in den USA, wo alle Besucher mit Handbewegungen eine Spielfigur steuerten, wurden begeistert aufgenommen. Schlummert hier verborgenes Potenzial?

Das Konzept des Space Theatres geht noch weiter und will den 'Spiel-Film' etablieren. Dazu wird der Kinogänger mit Gamepad und 3D-Brille ausgestattet. So eröffnen sich nicht nur faszinierende Welten, sondern auch die Einflussnahme auf die Show. Ein Moderator leitet die 45-minütige Vorstellung und hilft den Leuten bei der Interaktion. In einer kurzen Einführung macht sich das Publikum mit dem Gamepad und der Steuerung vertraut. Dann kann die Meute aufgeteilt werden: Eine Gruppe lenkt den Helden, eine andere manipuliert die Kameraperspektive. Zusätzlich steht jedem ein Touchscreen zur Verfügung, um weitere Aufgaben zu lösen oder gegeneinander zu spielen. Wie beim Videogame zu Hause verläuft jede Vorführung anders. Ein wichtiger Punkt ist die soziale Interaktion: Bei den bisherigen Test-Screenings agierte das Publikum nach Eingewöhnung tatsächlich wie eine Einheit. Das gemeinsame Erlebnis steht im Vordergrund, die Leute werden emotional gebunden und verbleiben nicht in der Beobachterrolle. Als Zielgruppe wurden in Deutschland 6,6 Millionen Besucher für dieses Konzept ausgemacht.

Technisch basiert das Kinoerlebnis auf der Grafikpower der CryEngine 2, was eindrucksvolle Echtzeit-Kulissen ermöglicht. Im Hintergrund werkelt eine Render-Workstation samt Server, um die Steuereingaben des Publikums umzusetzen. Die Kinosäle müssen zusätzlich mit stereoskopischen Digitalprojektoren und speziellen Sitzen samt Bildschirm, 3D-Brille und Controller ausgestattet werden (siehe oben). Die Höhe der Umbaukosten ist zurzeit noch Verschlusssache, diverse Finanzierungsmodelle sind allerdings geplant. Die Hardware kann natürlich auch für digitale Kinofilme in 2D und 3D genutzt werden. LucasArts hat bereits Interesse bekundet – schließlich ist ein 3D-"Star Wars" schon länger in Planung. Daneben wurden bereits Partner wie AMD und Logitech ins Boot geholt. Spiele-Entwickler sollen künftig für Nachschub an Inhalten sorgen, doch abgesehen von einer Unterwasser-Demo war auf der Games Convention nichts zu sehen. Im Oktober laufen erste Tests im Cine-Star-Multiplex in Berlin. Weltweite Publikumspremieren folgen 2009. *ts*



Das Spiel-Kino im Überblick: Mit Gamepad und Touchscreen lenkt das Publikum das Geschehen auf der Leinwand. Ein 3D-Projektor samt Brillen vermittelt räumliche Spieleindrücke.



Erste Experimente mit interaktiven Kinovorführungen wurden zumindest in den USA begeistert aufgenommen.

PS3 als TV-Center

Mehr Speicher und mehr Unterhaltung: Rüstet Eure PS3 zur Multimediazentrale auf!



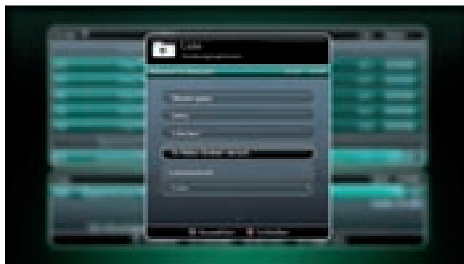
"Play-TV" soll die PlayStation 3 zur ultimativen TV-Station machen, die DVB-T-Receiver und digitalen Videorekorder vereint. Aber klappt das wirklich so elegant, wie es Sony verspricht? M! hat alle Funktionen der Multimedia-Kombination ausprobiert. Dabei schränkt Euch nur der vorhandene Festplattenspeicher ein, denn Play-TV und TV-Aufnahmen müssen sich den Platz mit Spielständen, Installationsdaten und Downloads teilen. Am 31. Oktober will Sony neue PS3-Modelle mit bis zu 160 GB Festplattenspeicher in den Handel bringen. Müssen Video-Fans eine neue Konsole kaufen? Nein, denn die Festplatte der PS3 lässt sich ohne Garantieverlust austauschen (siehe Kasten unten).

Leichter Einstieg?

Während der Installation von Play-TV auf der PS3-Festplatte veranschaulicht ein Videoclip, wie unkompliziert der Einstieg in die TV-Anwendung ist – man verbindet den beiliegenden DVB-T-Receiver mit Antenne und PS3 und startet die Software. Das gilt aber nur für PS3-Besitzer in Ballungsräumen, in denen selbst Zimmerantennen DVB-T empfangen können. In weiten Gebieten Deutschlands lässt sich DVB-T dagegen nur mittels Dach- bzw. spezieller DVB-T-Außenantenne (mit Signalverstärker) empfangen. Letztere müsst Ihr an die Außenwand des Hauses, z.B. neben ein Fenster, schrauben. Wer in einem Mietshaus mit Kabel- oder Satellitenanschluss wohnt, muss sich vorher mit dem Vermieter über die Installation einigen – solche Fragen solltet Ihr klären, bevor Ihr 100 Euro in Play-TV investiert.

Management

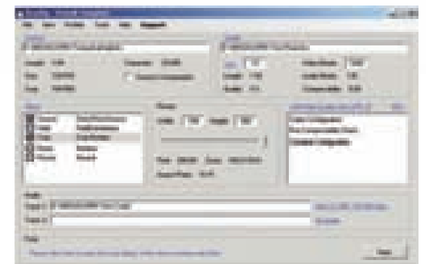
Sobald der Empfang klappt, ist die Bedienung von Play-TV kinderleicht: Zu Beginn trefft Ihr die wichtige Entscheidung, ob Play-TV auch im Hintergrund arbeiten soll. Dann starten Aufnahmen auch, wenn Ihr gerade zockt – das kann in ruckelnden Spielen resultieren. Im Hauptmenü wechselt Ihr zwischen Live-Zapping, dem elektronischen Programmguide (EPG) und der 'Liste', in der Ihr TV-



Exportiert Eure Aufzeichnungen: In der 'Liste' lassen sich alle Videos in den Video-Ordner verschieben...



...dann erscheinen sie im PS3-Menü. Von dort aus dürft Ihr sie auf ein externes Speichergerät kopieren.



Mit einem MKV-Werkzeug wie "StaxRip" könnt Ihr die Aufzeichnungen auf dem PC bearbeiten.

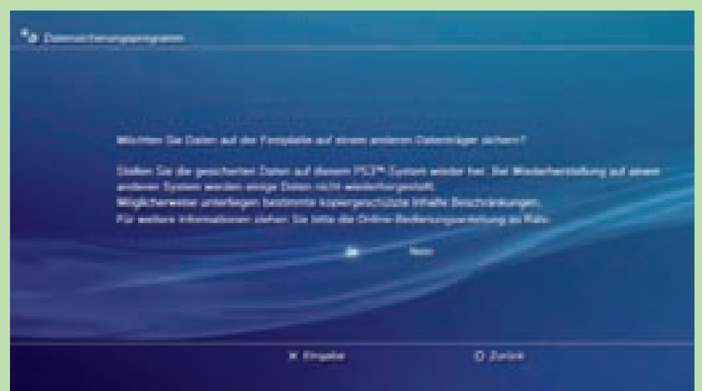
Festplatten-Wechsel in drei Schritten

1. Vorbereitungen

Bevor Ihr der PS3-Festplatte auf den Leib rückt, müsst Ihr eine Datensicherung durchführen: Schließlich lagern auf der HDD Spielstände, Designs und Einstellungen, die Ihr nach dem Einbau der neuen Festplatte wieder nutzen wollt. Die Datensicherung erfolgt mit Memory Stick, USB-Stick oder externer USB-Festplatte – wir empfehlen mindestens 2 GB Kapazität. Um Platz zu sparen, löscht Ihr alle unwichtigen Daten von der PS3-Festplatte: Mit dem Spieldaten-Dienstprogramm (unter 'Spiel' im PS3-Systemmenü) beseitigt Ihr unnötige Installationsdaten sowie Spiele und Demos aus dem PSN-Shop, denn dort lässt sich bereits gekaufte Software problemlos erneut installieren. Dann verschiebt Ihr Musikdateien, Bilder und Videos auf das angestöpselte Speichermedium. Startet in den System-Einstellungen das Datensicherungsprogramm und kopiert mit der Option 'Sichern' alle verbleibenden Daten darauf.

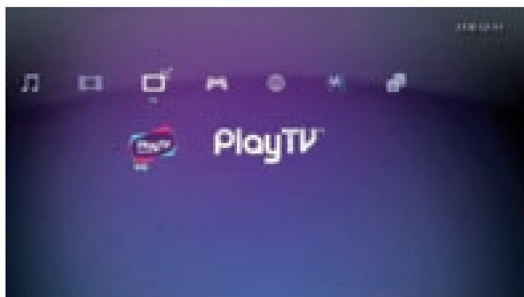
2. Der HDD-Wechsel

Die Festplatte muss spezielle Anforderungen erfüllen, achtet beim Kauf auf folgende Details: In die PS3 passen lediglich 2,5-Zoll-Festplatten (für Laptops) mit S-ATA-Anschluss, zudem darf sie nicht höher als 9,5 mm sein – es gibt auch Exemplare mit über 12 mm Höhe. Damit sie nicht überhitzt, muss die Geschwindigkeit 5.400 rpm ("revolutions per minute", zu

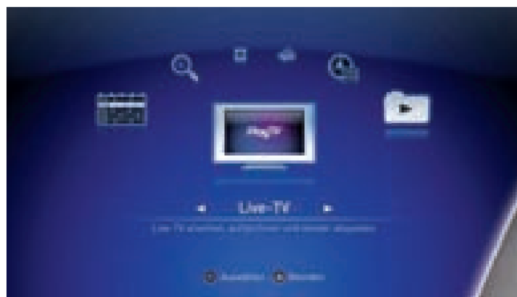


Bestätigt die Datensicherung und wählt die Speicherkarte: Falls ihr Speicherplatz nicht ausreicht, müsst Ihr Daten von der PS3-Festplatte löschen oder auslagern.

deutsch: "Umdrehungen pro Minute") betragen. Aktuelle Festplatten mit diesen Spezifikationen verfügen über bis zu 320 GB Speicher. Die HDD der PS3 lässt sich ohne Öffnen des Gehäuses wechseln: Wenn Ihr die PS3 quer hinlegt, findet Ihr an der Unterseite eine Plastikklappe. Diese lässt sich mit einem spitzen Gegenstand (z.B. Messer) leicht aus dem Gehäuse ziehen. Darunter befindet sich eine Metallschublade, die durch



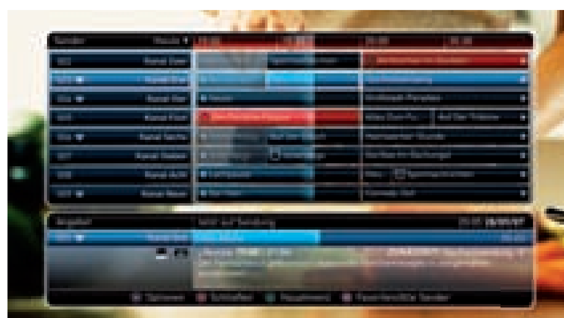
Play-TV installiert sich auf der Festplatte und erscheint im PS3-Menü unter dem neuen Icon TV.



Zweckmäßig: Im Hauptmenü von Play-TV wählt man zwischen Verwaltungsfunktionen und Live-TV.

Aufnahmen verwaltet. Außerdem darf man mittels Suchfunktion Sendungen aufspüren und via Zeitplaner Aufnahmen programmieren. Per Tastendruck zeichnet Ihr auch spontan auf. Da Play-TV einen sogenannten 'Twinreceiver' besitzt, dürft Ihr eine Sendung aufzeichnen und gleichzeitig eine zweite betrachten.

In der Liste lassen sich Eure Aufnahmen nach Daten und mit Vorschaubild verwalten, außerdem entdeckt Ihr hier eine mächtige Funktion. Im Optionsmenü könnt Ihr jede Aufnahme in den Video-Ordner verschieben. Dann lässt sie sich im PS3-Systemmenü unter 'Video' anklicken und auf externe Speichergeräte verschieben. Weil diese aber nur Dateien bis zwei Gigabyte fassen (dank FAT16-Formatierung), müsst Ihr bei Filmen mit Überlänge selbst einen Schnitt vornehmen – z.B. in Werbepausen oder bei Schwarzbildern. Der benötigte Speicherplatz variiert je nach Sender und Sendung, achtet auf die Anzeige. Schließlich könnt Ihr Eure Aufnahmen auf den PC übernehmen und dort bearbeiten. Play-TV ist zudem kompatibel mit der Remote-Funktion: Per Wi-Fi oder übers Internet habt Ihr also auch mit der PSP volle Kontrolle über das TV-Management.


Je nach Signal: Der elektronische Programmguide empfängt mitunter nur Informationen über die kommenden zwei Sendungen.


Mit einer Außenantenne (ca. 35 Euro) kann Play-TV in Deutschland DVB-T finden.

DVB-T empfangt Ihr mit dem beiliegenden Tuner.

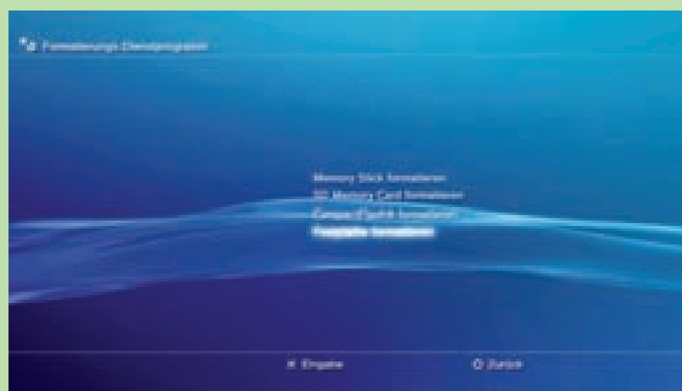
INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
K-Lite Codec Pack	http://k-lite-codec-pack.softonic.de/
Matroska Splitter	http://haali.cs.msu.ru/mkv/
StaxRip	www.planetdvb.net/staxrip/
TS-Muxer	www.videohelp.com/tools/tsMuxeR

Bearbeiten und tauschen

Dank Exportfunktion bringt Ihr Eure TV-Aufnahmen auf den PC: Kopiert sie einfach auf einen Mem- oder USB-Stick. Play-TV zeichnet Bild- und Tonsignale im Originalformat auf und sichert sie in einer M2TS-Datei. Dabei werden auch alternative Tonspuren berücksichtigt. DVB-T-Sender benutzen MPEG2-Video und MP2-Audio – laut Sony soll Play-TV aber bereits für HDTV-Formate gerüstet sein. Damit Ihr Eure Videos bearbeiten könnt, müsst Ihr sie ins MKV-Format wandeln: Das gelingt mit dem simplen PC-Tool 'DSMux.exe', das Ihr im Installationsordner des "Matroska Splitter" findet. Anschließend könnt Ihr mit Recording-Software wie "StaxRip" Eure Aufzeichnung bearbeiten – schneidet eventuelle Balken weg, variiert die Auflösung und spart mit dem AVC-Codec massig Speicher. Wer AVC-Videos auch auf dem PC betrachten will, benötigt das "K-Lite Codec Pack". Wie's im Detail funktioniert, verraten wir in den nächsten M!-Ausgaben. Nach der Bearbeitung wandelt Ihr das fertige MKV-Video mittels 'TS-Muxer' zurück ins PS3-kompatible M2TS-Format. Alle PC-Werkzeuge sind kostenlos, Ihr könnt also umgehend loslegen. *oe*


Öffnet die Plastikklappe an der Unterseite der PS3, entfernt die blaue Schraube: Die die Schublade zieht Ihr erst nach rechts, dann aus dem Gehäuse.


Nach dem Einbau folgt die Software-mäßige Installation: Wählt im Formatierungs-Dienstprogramm die Funktion 'Festplatte formatieren' und folgt den Anweisungen.

eine blaue Kreuzschlitzschraube gesichert ist. Lockert diese vorsichtig mit einer Flachzange und entfernt sie mit dem Kreuzschraubenzieher. Anschließend lässt sich die HDD-Schublade herausnehmen: Zieht sie nach rechts und dann aus dem Gehäuse. Entfernt die alte Festplatte mit vier Schrauben und ersetzt sie durch die Neue. Anschließend steckt Ihr die HDD-Schublade ins Gehäuse, befestigt sie mit der blauen Schraube.

3. Backup aufspielen

Die neue Festplatte ist nun bereit für Eure Daten: Schaltet die PS3 an und wählt in den System-Einstellungen das Formatierungs-Dienstprogramm. Klickt 'Festplatte formatieren' und bestätigt. Anschließend klickt Ihr im Datensicherungsprogramm die Funktion 'Wiederherstellen'. Wer online Software gekauft hat, findet diese im PSN-Shop unter 'Downloads', installiert sie einfach erneut.

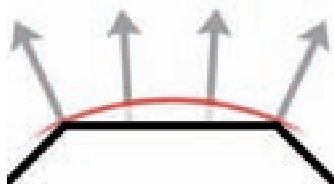


Shader

Wenn Programmierer zu Künstlern werden

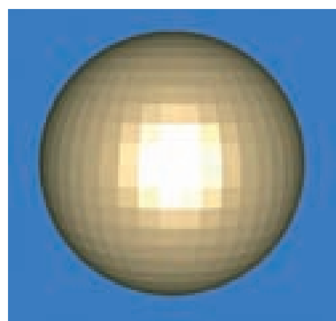
Sagt selbst – ist dieses Szenario oben nicht wunderschön? Dies ist nicht das Werk eines Malers, sondern eines Programmierers. Auch als solcher kann man künstlerisch tätig werden – statt Pinsel und Farbe heißen die Werkzeuge dann Shader. Doch was genau verbirgt sich dahinter und wie funktionieren sie?

Shader sind Programme, die durch Berechnungen eines 3D-Szenarios ein sichtbares Pixelbild erzeugen. Durch Veränderung der Geometrie und das Erstellen von Farben werden aus Drahtgittermodellen solch schöne Bilder. Wie dies im Genauen geschieht, können wir uns an einer Schattenerstellung mit dem Phong-Shader ansehen. Für Schatten braucht man Licht und Körper. Letzterer ist in der Urform ein Drahtgitternetz aus kleinen Dreiecken – den Polygonen. An den Eckpunkten eines Polygons wird eine Normale erstellt. Diese muss man sich als einen Pfeil vorstellen, der vom Körper weg zeigt. Aus den Winkeln dieser Pfeile berechnen sich weitere Pfeile entlang der Kanten (Bild unten). Die Anzahl richtet sich nach der nötigen Menge an Pixeln, die das Polygon darstellen sollen. Durch den Winkel zwischen diesen Normalen und dem auftreffenden Lichtstrahl ermittelt sich der Helligkeitswert. So entsteht ein Körper mit einem weichem, stufenlosen Schatten, dessen Kontur noch die Polygone erkennen lassen. Heute gibt es unzählige Arten und Anwendungsbereiche von Shadern. Durch die Kombination von spezialisierten Berechnungen können fotorealistische Bilder entstehen wie das Bild oben aus dem PC-Spiel "Crysis".


Durch die vielen erstellten Normalen (Pfeile) wird via Phong-Shader eine runde Oberfläche generiert.

Um Zeit zu sparen, werden diese Berechnungen von Spezialchips der Grafikkarten erledigt, die ebenfalls Shader heißen. Sie bearbeiten diese separat, um die CPU zu entlasten. Die verschiedenen Hardware-Shader teilen sich die Bearbeitung in bestimmter Reihenfolge auf.

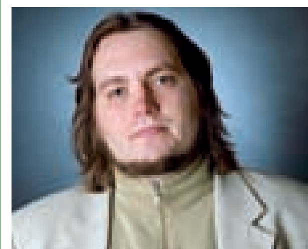
» **Erst erstellt der Vertex-Shader Lichtberechnungen und eventuelle Transformationen.**
» **Falls vorhanden, fügt der Geometry-Shader neue primitive Körper wie Linien oder Punkte hinzu.**
» **Aus diesen Geometrie-Daten erstellt der Pixel-Shader die Farben.**
» **Zum Schluss wird die Sichtbarkeit der Farben ermittelt.**


Im Gegensatz zum Flat-Shading (links) kann der Phong-Shader (rechts) durch stufenlose Schattenberechnung des Körpers runde Flächen simulieren.


Das Spiel "XIII" (PS2, Xbox, GameCube) benutzt einen sogenannten Toon-Shader, der die gesamte Geometrie Comic-artig darstellt. Dazu kommen harte Licht-/Schatten-Kanten sowie schwarze Konturen zum Einsatz.

Neuerdings existiert auch eine einzige Recheneinheit, die alle Varianten vereint. Bei diesem sogenannten Unified-Shader entscheidet der Grafiktreiber jedes Mal neu, welcher Teilbereich welche Arbeit des momentan zu berechnenden Modells übernimmt.

REINHOLD BARTELS


Der Verfasser ist Diplom-Grafik-Designer, Brettspielautor und zertifizierter Gamedesigner der Games Academy.

IN ZUSAMMENARBEIT MIT

GAMES ACADEMY
www.gamesacademy.de

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Super Mario am Ende!

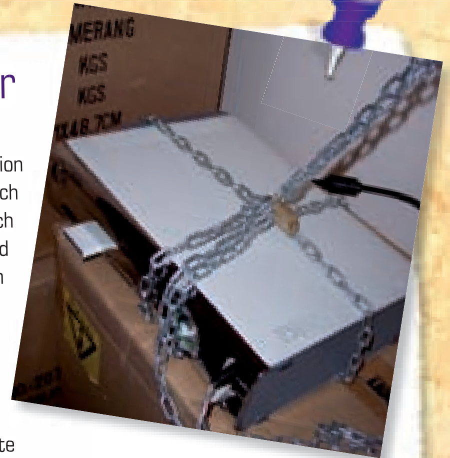


23. August

Nintendos aktueller Casual-Kurs zieht erste Konsequenzen nach sich: Der langjährige Klempner-Star Mario wurde entlassen! Deshalb versucht das sichtlich abgemagerte Maskottchen von Big N zurzeit, sich als Müllmann auf der Leipziger Spielemesse über Wasser zu halten. Den traurigen Abstieg des ehemaligen Superstars beobachtete Michael, als er mit einigen Lesern nachmittags vor der Halle saß.

K.o. für Langfinger

21. August



Wer uns auf der Games Convention 2008 besucht hat, dem ist vermutlich nicht entgangen, dass wir eine ziemlich coole Weltpremiere an unserem Stand hatten – eine spielbare Version von "Street Fighter IV." Was Ihr aber nicht gesehen habt, war die Panzerknacker-sichere Vertäuung der Xbox-360-Konsole hinter den Kulissen. Streng nach den Auflagen des Herstellers Capcom beschützten wir die Festplatte inklusive installierter "Street Fighter IV"-Version mit Leib und Leben... sowie mit Eisenketten samt Vorhängeschloss.

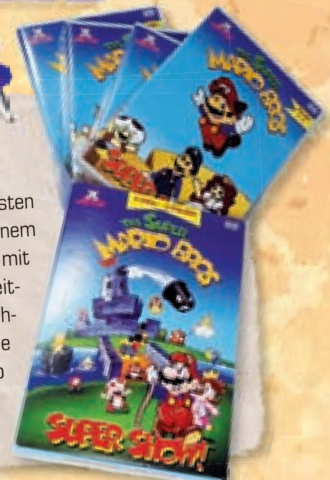
Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Die US-Version von "Fahrenheit" trug den Namen "Indigo Prophecy" und wurde um eine Nackt- und zwei Sexszenen erleichtert, um die 'Mature'-Freigabe zu erhalten. Nordamerikanische PC-Besitzer umgehen diese Schnitte mit der Directors-Cut-Version – diese ist für 'Adults only'.

Super Mario Trash Bros.

8. September



Gute Freunde begleitet man auch durch ihre dunkelsten Stunden. Und da André ein astreines Verhältnis zu seinem Lieblingsklempner hegt(e), befreite er die DVD-Box mit Trash-Garantie aus der Media-Markt-Grabbelkiste. Seither kriselt es in der einst perfekten Beziehung: Während die Zeichentrickfolgen noch einen Funken Charme versprühen, sind die Realfilm-Einlagen mit Lou Albano und Danny Wells unterirdisch. Bei Telefonen, die in Pizzen eingerollt sind, hört's einfach auf...

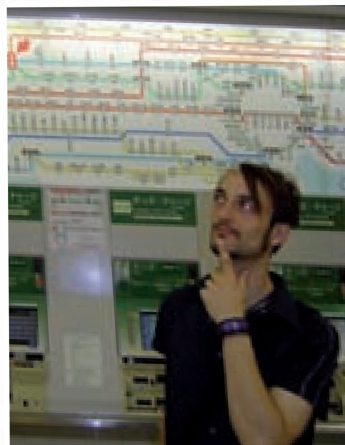
Die zarteste Versuchung

23. August



Wenn auf Messen etwas zu kurz kommt, dann ist es das Essen. Als M!-Redakteur hetzt man mit dem Magen in den Kniekehlen von einem Termin zum nächsten. Hätte man zwischendurch mal Zeit zum Futtern, liegt der Geldbeutel mit Sicherheit ein paar Hallen weiter am Stand. Nur gut, dass wir Fans wie Diego, Fabio und Christian (v.l.n.r.) haben, die uns mit dem ultimativen Energielieferanten versorgten: Snakes Calorie-Mate-Riegel schmecken gleich noch mal so gut, wenn sie von Hideo Kojima signiert wurden. Fehlt nur ein Getränk zum Runterspülen des Staubkuchens!

Jan in Japan



1. September

Nach einem Jahr voller Tests, Previews, Import-Berichte und der ein oder anderen Nacht, die er mit dem Internetauftritt unseres Schwestermagazins *audiovision* verbracht hat, kehrt Jan der M!-Redaktion den Rücken... und macht sich auf ins gelobte Land: Ab dieser Ausgabe berichtet der Beat'em-Up-Experte für uns aus Japan. Praktisch, dass Jan rein zufällig die Landessprache beherrscht und nahe der Hauptstadt Tokio wohnt – freut Euch auf exklusive Artikel über Arcade-Neuheiten oder japanische Hausmessen, Interviews mit Entwicklergrößen und vieles mehr. Wir vermissen unseren sympathischen Kollegen und wünschen ihm ganz viel Glück in Fernost!

Ein Neuling spricht

Euer Magazin ist echt klasse, leider habe ich es erst vor vier Monaten im Zeitschriftenregal entdeckt. Weil es bei der Screenfun und ein paar angestaubten Heften lag, dachte ich, es wäre irgendwie etwas für Kids, bis ich zum ersten Mal reingeschaut habe. Überhaupt wage ich manchmal die Urteilsfähigkeit der Mitte-50-Lottoladen-Verkäuferinnen anzuzweifeln, da stehen hunderte Rätselhefte und Klatschzeitungen in den Regalen und vielleicht gerade mal die Computer Bild Spiele, aber bloß keine Konsolenmagazine – es könnte ja was über die bösen "Killerspiele" drinstehen.

1. In Eurer letzten Ausgabe hattet Ihr einen Artikel über "Resistance 2". Der war informativ, aber mich störte der Anfang: "Langsam aber sicher kommen die PS3-exklusiven Softwarehits in Sicht." Das ist jetzt nicht explizit gegen Euer Magazin gerichtet, aber es hat für mich den Anschein, als ob die PS3-Hardware dauernd belobigt wird. Ihr müsst schon zugeben, dass die Xbox 360 zumindest in Sachen Spiele der PlayStation 3 in nichts nachsteht. Warum wird die Microsoft-Konsole nicht auch mal hervorgehoben, so nach dem Motto "Da zeigt die Hardware aber, was sie drauf hat"? So etwas höre ich immer nur bei der PS3.

Du hast die zitierte Bemerkung wahrscheinlich missverstanden: Die ist nicht gegen die Xbox 360 gerichtet. Schließlich bedeutet unsere Aussage doch, dass die PS3-exklusiven Toptitel erst jetzt in größeren Stückzahlen auflaufen. Bei der Xbox 360 ist das schon lange der Fall, so dass man eben nicht mehr ständig darauf hinweisen muss.

2. Meine Xbox 360 tut sich mit dem Hochfahren schwer. Der X-Ball kommt angeflogen (in der Anfangssequenz) und während der Animation wird der Bildschirm schwarz. Kurz darauf versucht die Konsole erneut hochzufahren und scheitert, und so weiter. Kennt Ihr das?

Das kennen sehr viele Besitzer des Geräts, normalerweise folgt kurz darauf der unrühmliche 'Ring of Death'. Ehrlich gesagt wundern wir uns, dass Deine Konsole den noch nicht anzuzeigen scheint, wenn schon solche Symptome auftreten.

3. Ich habe nur die letzte "Hall of Shame" gesehen, würde aber auch gerne alle anderen begutachten. Vielleicht bringt Ihr mal eine DVD damit heraus?

So skurril Michaels Touren durch die Abgründe der Konsolenwelt auch waren, eine solche DVD-Produktion würde sich finanziell nicht lohnen. Aber schau doch mal regelmäßig auf unserer Webseite www.maniac.de vorbei, dort findest Du schon jetzt ein paar Episoden.

4. Ich habe in einem anderen Magazin etwas über ein generelles Shooter-Verbot gelesen und würde gern mehr darüber erfahren. Die Gesetze sollen verschärft worden sein. Das wäre doch die Gaming-Apokalypse. Nicht auszudenken, wie viel Kunst und jahrelange Arbeit dadurch verloren gehen würden. Das wäre eine der Sachen, gegen die ich auf der Straße protestieren könnte. Wisst Ihr etwas darüber?

Roman Hoehne, via E-Mail

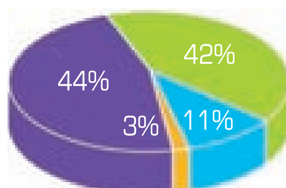
Dieses Thema wird ständig wieder aufgekocht und es ist nie einfach zu sagen, ob sich wirklich etwas verändern wird und in welcher Form. Das jüngste Jugendschutz-Update hat uns vor allem das neue große USK-Wappen beschert. Außerdem führt es dazu, dass einige Titel nicht mehr offiziell veröffentlicht werden. Durch die EU und Internet-Shops ist der Kauf für volljährige Zocker aber in der Regel ohne Probleme möglich.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Köln oder Leipzig? Wo sollte 2009 Europas größte Spielemesse stattfinden?

- A Leipzig!
- B Köln!
- C Die Location ist mir schnuppe!
- D In beiden Städten!



Echter Dienst am Kunden

Ich lese die MAN!AC seit der Erstausgabe. Jetzt ist die Zeit gekommen, mich zum ersten Mal mit einem Leserbrief zu melden – und zwar wegen einer höchst lobenswerten und kundenfreundlichen Einstellung von Nintendo. Da ich seit 20 Jahren Zocker bin, haben sich im Laufe der Zeit einige Konsolen angesammelt, darunter auch mehrere NES-Geräte, die mit der Zeit unbrauchbar geworden sind. Nun habe ich bei Nintendo Österreich angefragt, ob die vielleicht noch repariert werden. Ich erhielt die Aufforderung, die Konsolen inklusive Fehlerbeschreibung einzuschicken, und zwar unfrei! Nach wenigen Tagen bekam ich einen (sehr fairen) Kostenvoranschlag und kurz nach meinem Einverständnis zur Reparatur trudelte das Paket mit den zwei NES-Konsolen wieder ein. Und was soll ich sagen? Die Geräte funktionieren nicht nur wie am ersten Tag, Nintendo hat auch alle Anschlüsse und das Gehäuse gesäubert, so dass sie jetzt aussehen wie neu. Das Ganze hat gerade einmal lumpige 33 Euro gekostet. Ihr könnt Euch sicher vorstellen, wie groß meine Freude darüber ist, meine ganzen NES-Klassiker wieder spielen zu können. Diese herausragende Kundenfreundlichkeit seitens Nintendo kann man gar nicht genug loben. Jede andere Firma würde die Bitte um Reparatur eines fast 20 Jahre alten Produktes schlicht ignorieren. Hier können sich sämtliche Mitbewerber eine Scheibe abschneiden. Heutzutage überwiegen die negativen Meldungen über den Kundenservice der verschiedenen Firmen. Doch man sieht: Es geht auch anders!

Alexander Haller, via E-Mail

Mit neuen Spielen für die Stammkundschaft mag Nintendo inzwischen knausern, doch in Sachen Service sind sie in der Tat vorbildlich. Ob Sony und Microsoft eines Tages ähnlich kulant agieren werden, muss sich erst noch zeigen: Schließlich gibt es deren Konsolen längst noch keine 20 Jahre...

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

M! oder nicht M?

Ich habe das aktuelle Heft noch nicht durch, aber da liest man nebenbei "Aus MAN!AC wird M! Games"... Ist das ein Witz oder Euer Ernst? Ihr könnt doch nicht die gute alte MAN!AC einfach umbenennen? Also nein... Das könnt Ihr doch wirklich nicht machen nach all den Jahren? Habt Ihr Euch das ausgedacht oder wurdet ihr von Cybermedia dazu gezwungen? Oder ist es doch nur ein Witz?? Naja, macht ja nichts. MAN!AC wird im Volksmunde noch sehr, sehr lange MAN!AC bleiben, auch wenn M! Games drauf steht. Ihr Redakteure, und Eure gewohnte Qualität und Eure tollen Artikel und Spieletests werden ja bleiben... Aber im Ernst, mich wundert es sehr, wie es zu dem Namenswechsel gekommen ist (und wer sich den neuen Namen ausgedacht hat).

Stefan, via E-Mail

Irgendwann verliere ich den Verstand. Irgendwer hat ihn schon verloren. Ich kenne seinen Namen nicht, ich weiß nicht, wer er ist. Gesichert aber ist, dass er von Sinnen ist (hey, that's rhyming!). Folks, die Rede ist von dem unglückseligen Menschen, in dessen Gehirn das Neoplasma gewuchert ist, das da heißt: M! Das markante MAN!AC wird ersetzt durch ein mondscheinprinzessinnenhaftes M! mit dem inflationären Zusatz "Games". Da rettet auch das Ausrufezeichen nichts. M! für "Magersüchtig!"? M! = "Mediocre!"? Oder "MAD!"? Letzteres wohl nicht. "MAD" ist ja schon vergeben. An eine ihrer eigenen Tradition bewusste Zeitschrift, die niemals auch nur daran dachte, ihr unverwechselbares, zur Ikone gewordenes, aufs Äußerste prägnante "MAD" durch M! zu ersetzen. Oder

UPDATES & ERRATA

ERRATA: Hoppla, da ist Ulrich über seine nicht gerade ausgeprägten Japanisch-Kenntnisse gestolpert. Entgegen seiner Behauptung im "Rhythm Tengoku Gold"-Importtest ist es sehr wohl möglich, die Übungs-Tutorials zu überspringen – der entsprechend beschriftete Button ist aber auch klein... Das reduziert den Frust der Wiederholungen, macht das Spiel aber nicht entscheidend besser. Die Wertung bleibt daher, wie sie ist.

durch "Moonshine Princess". Noch-MAN!ACs, warum tut Ihr das? Wollt Ihr Eure alten Fans vergraulen? Warum mögt Ihr sie nicht? Schämt Ihr Euch ihrer, weil sie alt und gebrechlich geworden sind? Glaubt Ihr, statt auf sie müsse auf Biegen und Brechen auf die neue Generation gesetzt werden? Auf die Generation "Muskelatrophie!", "Mindless!" oder "Milchbubi!"? Neoplasmen sind im Allgemeinen schwer zu bekämpfen. Ihr müsst daher jetzt Euer Bestes geben, Noch-MAN!ACS! Als erste Maßnahme empfehle ich die Deportation des Neoplasmatikers in ein Salzbergwerk. Entlassung von dort erst, wenn der Leichenbestatter mit der Zinkwanne kommt. Bis dahin kein Freigang.

Clickety Clickety, via E-Mail

Wie bei den anderen skeptischen Stimmen, für die hier leider nicht genügend Platz bleibt, sind wir frohen Mutes, dass sich Eure Bedenken über den neuen Namen mit dieser Ausgabe gelegt haben. Dass nicht jeder damit glücklich wird, müssen wir in Kauf nehmen – doch die ganzen anderen Vorzüge unseres Neustarts haben Euch hoffentlich überzeugt. Und wer M! weiter MAN!AC nennen möchte – nur zu, schließlich hat der Name weiterhin einen guten Klang.

Rollenspieler antworten

Ich spiele auch sehr gerne klassisch gehaltene japanische Rollenspiele und habe mir erst neulich eine PSP dafür besorgt. Ich hoffe, dass es auch für die "großen" Konsolen weiterhin klassische Japan-RPGs mit rundenbasierten, taktischen oder strategischen Kämpfen geben wird. Zum Teil schaffen diese den Sprung nach Europa aber nicht. Der Regionsfreiheit der Spiele für PS3 lässt mich hoffen, dass es leichter wird, auch ohne garantievernichtende Konsoleneingriffe mehr Kost zu bekommen. Allerdings bin ich 3D-RPGs nicht abgeneigt und gegenüber anderen Kampfsystemen aufgeschlossen. Für mich ist das, was ein Japan-RPG ausmacht, etwas Anderes: Ich kann zwar den Charakter nicht in langer Feinarbeit selbst austarieren, aber dafür ist er viel stärker in die Story eingewoben als in vielen westlichen RPGs.

Marcel Marré, via E-Mail

Ich sehe es so wie Goran letzte Ausgabe: Die Entwickler verbringen zu viel Zeit mit der Erstellung von 3D-Welten im HD-Look. Auch ist es sehr aufwändig, Echtzeitkampfsysteme wie z.B. in "Tales of Vesperia" zu erstellen. Dabei bleiben tiefgründige Sidequests und die Bedeutung des Erforschens und Redens mit Dorf- bzw. Stadtbewohnern auf der Strecke. Darum freue ich mich auch sehr, dass "Final Fantasy" und "Dragon Quest" auf den DS noch einmal erscheinen. Besonders das neue "Dragon Quest IX" wird hoffentlich wieder zum Erkunden einladen.

Harald Batz, via E-Mail

Wunsch erfüllt

Die MAN!AC hat 100 Seiten vollgepackt mit Kompetenz, Erfahrung, Leidenschaft und Liebe zum Metier. Dennoch hat der Umfang einer Ausgabe in den letzten Jahrgängen spürbar abgenommen. Ich erinnere mich noch an das Jahr 2005, als 130 Seiten keine Seltenheit waren. Ich will das nicht als Kritik verstanden haben: Mit dem Preis bin ich einverstanden, weil das, was ich für den Gegenwert bekomme – der Inhalt – stimmt. Ich will auf eine Entwicklung hinweisen, bevor diese unumkehrbar ist. MAN!AC sollte sich nicht zu einem Heftchen wandeln, sondern vom Umfang her wieder das "Schwergewicht" werden, das es fachlich schon lange ist.

Wir arbeiten daran: Wie Du siehst, ist der Seitenumfang gewachsen – und wenn es die Situation am Markt zulässt, werden wir sicherlich gerne noch mehr drauflegen. Auch und gerade für den Extended-Bereich.

Mir ist etwas bei Euren Prognosen zu den Previews aufgefallen: Fast alle bewegen sich zwischen 70 und 90%, mit wenigen Abstufungen in 5%-Schritten, obwohl die Skala die gesamte Bandbreite von 100% hergibt. Daher meine Idee: Warum nicht die Skala drastisch kürzen und dafür viel mutiger die Prognosen tippen? Wie oft hat schon eine Endfassung gemessen an dem Potenzial ihrer Vorabversion gnadenlos enttäuscht? Ihr könnt sicher ein Lied davon singen.

Andreas, via E-Mail

Nicht zuletzt deswegen gehen wir einen Schritt weiter: In der M! gibt es bei Vorabberichten keine Prozenteinstufungen mehr. Stattdessen legen wir verstärkt Augenmerk darauf, Euch in den Texten zu vermitteln, ob die Preview-Fassung eines Spiels schon etwas drauf hat und welche Problemstellen wir entdeckt haben. Können wir zu einem Titel noch nicht genug sagen, landet dieser konsequent im neuen "Vorspiel".

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Naja, immerhin kann das Pad jetzt anscheinend den Input des Spielers in 32 Richtungen fehlinterpretieren...«
Rando_H zum verbesserten Digikreuz des neuen Xbox-360-Pads

»man kann Spiele bei Aldi kaufen nt.«
2d2d2d zur Frage, wieso ein Zocker den Wii behalten sollte

»Lebensmittel, Bier, Zigaretten und Thunderforce 6 n/t«
karateshootemup zur Diskussion, was man diesen November kaufen wird.

»Ich habe hier im Forum schon des Öfteren "M!" als Abkürzung für "MAN!AC" benutzt (nein, nicht nur in diesem Thread). Da nenn' mich noch jemand paranoid...«
kuS zur anstehenden Namensänderung der MAN!AC

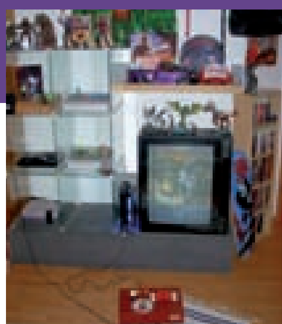
Zockerbude des Monats

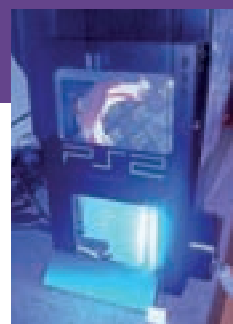
Heimwerken mal anders: Wenn Benjamin Koschwitz eine Konsole nicht gefällt, wird sie umgestylt. Und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen...

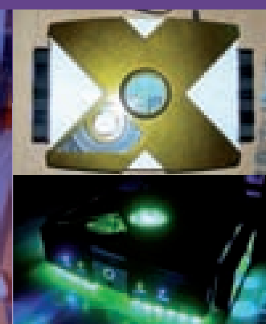
Das Nachts könnte man die Wohnung von Benjamin glatt mit einer Disco verwechseln, leuchtet es doch aus jeder Ecke in den buntesten Farben. Verantwortlich für dieses Farbenspiel sind die zahlreichen modifizierten Konsolen – in der Fachsprache Casemodding genannt. Den ersten Eingriff nahm Benjamin übrigens an einer Xbox vor, die er in einem MAN!AC-Gewinnspiel abstaubte. "Ich fand es echt erstaunlich, wie viele Stromfresser man in eine Xbox packen kann, bis diese irgendwann abstürzt." Wenn der Student nicht gerade Konsolen an ihre Leistungsgrenze treibt, dann wird ein Automaten-Gehäuse gekauft, mit einem Ferseher ausgestattet und restauriert. Oder ein Fernseher wird hochkant aufgestellt, um Vertikal-Shooter angemessen zelebrieren zu können.



Stolz wie Oskar: Benjamin neben seinem eigenen Automaten.







Ferseher werden gekippt und Konsolen gemoddet – im Hause Koschwitz wird nichts so verwendet, wie vom Hersteller vorgesehen.

Die Welt da draußen sollt unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

15 JAHRE MAN!AC

Deutschlands langlebigstes Videospiele-Magazin im Wandel der Zeit



MAN!AC für Hardcore Gamer

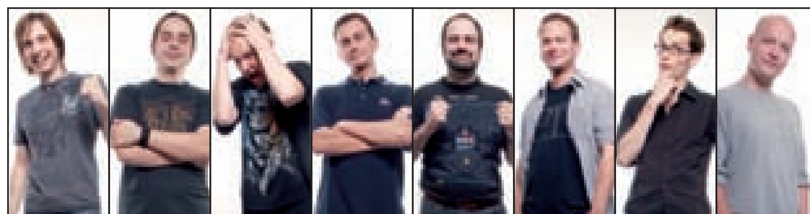
Sommer 1993: Ein neues Videospiel-Magazin entsteht – zunächst sollte es 'Hardcore' heissen, dann einigen sich die Cybermedia-Gründer Winnie Forster, Martin Gaksch und Andreas Knauf auf MAN!AC. Als erster Angestellter wird Ingo Zaborowski an Bord geholt, wie alle zuvor genannten bis dato bei den marktführenden Zeitschriften Power Play und Video Games im Einsatz. Nach anfänglichen Schwierigkeiten (Was? Nur ein Viertel der Auflage verkauft?) und zeitraubenden Nebentätigkeiten (Konami-Spieleführer, Mega-CD-Buch, Video interaktiv) nimmt die MAN!AC Fahrt auf. Unabhängig von der Industrie testen wir jedes Spiel auf Herz und Nieren, scheuen keine Qualitätsdiskussion mit Entwicklern oder Marketing-Personal und blicken über den deutschen Tellerrand hinaus. Seit jeher begleiten hintergründige Reportagen, technische Grundlagenartikel und Berichte aus dem Videospiel-verrückten Japan das monatliche Test- und Tipps-Business. MAN!AC lässt einen Mitbewerber nach dem anderen hinter sich.





Die Anfänge (v.l.n.r.): Andreas, Martin, Ingo und Winnie (oben).

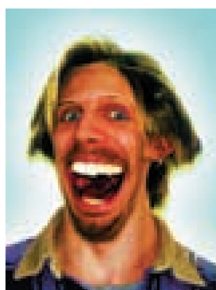




Das aktuelle Team (v.l.n.r.): Oliver, Matthias, Michael, Thomas, Ulrich, Marcus, Max und Oliver.

MAN!AC erfrischt

Über die Jahre hinweg bekommt die MAN!AC viele Frischzellenkuren verpasst. Veraltete Layouts weichen zeitgemäßeren Designs. Der Award wird moderner, die umstrittenen Redakteurs-Grimassen weichen frechen Comic-Figuren (rechts: Oliver Schultes und Ulrich Steppberger). Doch nicht nur am Look wird gefeilt, auch die technische Ausrüstung verbessert sich: Während Mitbewerber Screenshots noch klassisch knipsen, greifen wir Spielebilder direkt am Videoausgang der Konsolen ab – dank Grabberkarte im PC. Die Macintosh-Computer, mit denen seit jeher die MAN!AC layoutet wird, weichen immer leistungsstärkeren Modellen. Nur bei der Heft-DVD zögert der Cybermedia Verlag – erst ab 2004 liegt eine monatliche DVD bei, Abonnenten erhielten sie zuletzt auch als ungeschnittene Ab-18-Fassung. Mit Einführung des Silberlings erfährt der MAN!AC-Schriftzug übrigens seine zweite Veränderung und erstrahlt nun vor einem roten Hintergrund – bis zur 04/07; MAN!AC bleibt gelb, das Rot verschwindet. Die aktuelle Ausgabe geht noch weiter – aus MAN!AC wird M!











Die erste MAN!AC-DVD erschien zum zehnjährigen Jubiläum, regelmäßig dann ab Ausgabe 12/04.

1993

Der Kampf zwischen Sega und Nintendo tobt, die Heimcomputer-Ära neigt sich dem Ende zu.

1994

"Donkey Kong Country" ist einfach wundervoll, "Mortal Kombat II" wird beschlagnahmt.

1995

PlayStation und Saturn läuten das 3D-Zeitalter ein – nur Sony hat die richtigen Spiele.

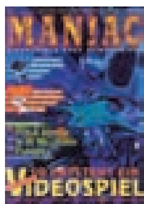
1996

"Super Mario 64" hüpft perfekt in 3D, der Klempner wird Rollenspieler, auf Saturn fliegt Nights.

1997

Das N64 erreicht Deutschland, Turok und Bond ballern, "Final Fantasy VII" rührt zu Tränen.

15 Jahre im Wandel



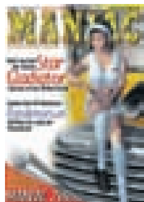
04/94

Neben kritischen Tests setzt die MAN!AC schon früh auf exklusive Hintergrundberichte. Hier: "So entsteht ein Videospiel".



04/95

MAN!AC bekommt ein frisches Design: Ab sofort prangen die Gesichter-'Warps' der Redakteure noch knalliger in den Tests.



10/96

Ein gutes Jahr später werden Grafikelemente überarbeitet und optimiert. Außerdem vorgestellt: Capcoms erster 3D-Prügler "Star Gladiator".



09/97

Glaskugel: Die PS2 protzt mit RAM-Overkill und PC-Architektur – na ja. Bei Nintendo liegen wir richtig: neue Konsole nicht vor 2001.



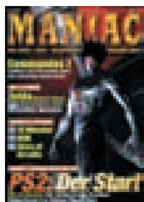
11/98

Fünf Jahre MAN!AC feiern wir stilgerecht mit einem Cover in speziellem Silberdruck. Dazu ein PSone-Aufkleber von "Colony Wars 2".



02/99

Dreamcast-Start in Japan: MAN!AC bringt auf sechs Seiten Fakten rund um die neue Sega-Hardware und testet die Start-Titel.



12/00

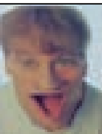
Der PS2-Start in Deutschland ist uns vier Seiten wert, der Test zu "The Legend of Zelda: Majora's Mask" drei. Grund: 92% Spielspaß.

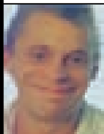


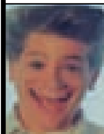
12/01

Wir verabschieden uns von Nintendos 64-Bitter und blicken auf die Zukunft des GameCube. Außerdem stellen wir die Xbox vor.

1993

MARTIN GAKSCH

MAN!AC seit 1993
Aktuell: Geschäftsleitung Cybermedia, Chefredakteur der *Mobile Gamer*

WINNIE FORSTER

MAN!AC seit 1993
Aktuell: freier Autor, Inhaber des Gameplan-Buchverlages, kritisiert gerne

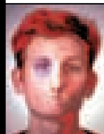
ANDREAS KNAUF

MAN!AC seit 1993
Aktuell: Geschäftsleitung & Anzeigenleitung Cybermedia, mag Autos

1994

OLIVER EHRLE

MAN!AC seit 1994
Aktuell: freier Autor für M! und *Mobile Gamer*, mag seinen Hund Diego

1995

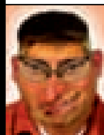
ROBERT BANNERT

MAN!AC: 1995-2007
Aktuell: selbstständiger Autor und Grafiker

1996

CHRISTIAN BLENDL

MAN!AC: 1996-1999
Aktuell: Senior PR Manager bei Activision

1997

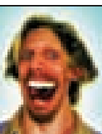
ANDREAS ULRICH

MAN!AC seit 1997:
Aktuell: Software-Entwickler bei Formware, pflegt www.maniac.de

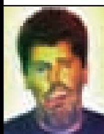
1998

THOMAS SZEDLAK

MAN!AC: 1998-2000
Aktuell: Chefredakteur der "Games Aktuell"

1999

OLIVER SCHULTES

MAN!AC seit 1999
Aktuell: Chefredakteur der M!, quält Kollegen gerne mit Blödsinn

STEPHAN FREUNDORFER

MAN!AC: 1999-2002
Aktuell: konzentriert sich auf sein Töchterchen

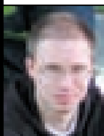
DAVID MOHR

MAN!AC: 1999-2003
Aktuell: Produktmanager bei Seven-One Intermedia

2000

COLIN GÄBEL

MAN!AC: 2000-2007
Aktuell: TV-Moderator beim Games-Sender GIGA

SIMON BIEDERMANN

MAN!AC: 2000-2003
Aktuell: Chefredakteur bei www.airgamer.de

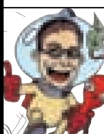
MAXIMILIAN WILDGRUBER

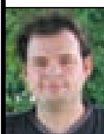
MAN!AC: seit 2000
Aktuell: freier Autor für die M! und *Mobile Gamer*, mag Rollenspiele

2002

THORSTEN KÜCHLER

MAN!AC: 2002-2004
Aktuell: macht etwas Geheimes beim Bauer Verlag

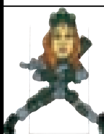
THOMAS STUCHLIK

MAN!AC seit 2002
Aktuell: Redakteur der M! und *Mobile Gamer*, mag Raumfahrt

THOMAS NICKEL

MAN!AC seit 2002
Aktuell: freier Autor für die M!, mag Gorillas

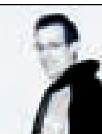
2004

MATTHIAS SCHMID

MAN!AC seit 2004
Aktuell: Leitender Redakteur der M!, Redakteur *Mobile Gamer*, mag Honig

JANINA WINTERMAYR

MAN!AC: 2004-2007
Aktuell: PR-Managerin bei Marchsreiter Communications

2006

ANDRÉ KAZMAIER

MAN!AC: 2006-2008
Aktuell: ist unterwegs in geheimer Mission

MICHAEL HERDE

MAN!AC seit 2006
Aktuell: Redakteur für M! und *Mobile Gamer*, mag "Metal Gear Solid"

1998
Die Generation PlayStation zockt "Gran Turismo" & "Tekken 3" – in USA auch "Metal Gear Solid".

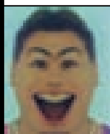
1999
Der Dreamcast erscheint in Europa und wird – völlig zu Unrecht – ein Ladenhüter.

2000
Kampf der Generationen: "Shenmue" gegen "Perfect Dark" gegen die neue PlayStation 2.

2001
Microsoft betritt die Videospielbühne. "Halo" erscheint in den USA, Dante kommt cool.

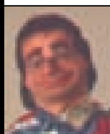
2002
Der GameCube schwimmt nach Europa. Sam Fisher lehrt Solid Snake das Fürchten.

INGO ZABOROWSKI



MAN!AC:
1993-1994
Aktuell: Brand Manager bei Codemasters

HEINRICH LENHARDT



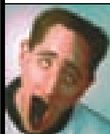
MAN!AC:
1993-1996
Aktuell: Chefredakteur von "Buffed", mag Umzüge

ARMIN MEDIC



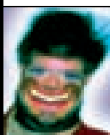
MAN!AC:
1995
Aktuell: unbekannt

TOBIAS HARTLEHNERT



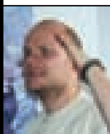
MAN!AC:
1995-2000
Aktuell: Webmaster bei Cynamite und "Guitar Hero"-Fan

ULRICH STEPPBERGER



MAN!AC seit 1997
Aktuell: Redakteur für M! und *Mobile Gamer*, mag C64-Sound

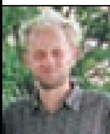
MICHAEL RUPPRECHT



MAN!AC:
1999-2000
Aktuell: arbeitet beim Weltbild-Verlag

2001

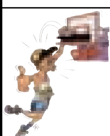
MARTIN WEIDNER



MAN!AC:
2001-2002
Aktuell: unbekannt

2003

RAFAEL FIORE



MAN!AC:
2003-2006
Aktuell: stellv. Redaktionsleiter Sport bei blick.ch

MAN!AC verbindet

Ob schrille Warps oder freche Comics, damals wie heute stehen hinter der MAN!AC verrückte Menschen, die eines verbindet: kompromisslose Liebe zu Videospielen!

Entsprechend lässt sich auch die aktuelle Besetzung nicht so leicht aus der Ruhe bringen. Der diplomierte Landschaftsarchitekt Oliver Schultes ist heute Chefredakteur und erinnert sich an seinen ersten Test: "Viva Soccer" für die PSone schrieb er, als er in seiner ersten Arbeitswoche mit entzündetem Trommelfell zu Hause lag – die Soundwertung reichte Olli nach. Thomas Stuchliks erste Preview-Reise führte ihn auf ein Schloss im englischen Bristol. Das Spiel: "Conflict: Desert Storm 2". Das Problem: keine Toilette auf dem Zimmer!

Matthias Schmids erster großer Test sorgte hingegen für Erleichterung: Der Beat'em-Up-Fan spielte gleich im zweiten Monat "Mortal Kombat Deception". Passend dazu poste sein Redakteurs-Comic als Sub-Zero – ein Traum wurde wahr. Als Michael Herde die erste MAN!AC an der Tankstelle kaufte, war er sofort begeistert und wollte bereits als 15-Jähriger Redakteur werden. 15 Jahre später hat er es geschafft. Und was treibt Redaktions-Urgestein Ulrich Steppberger? Mit ungebrochener Freude öffnet der Kollege die tägliche Lieferung frischer Software-Pakete und informiert die Kollegen (meist ungefragt) über Release-Termine und sonstige Videospiel-Ereignisse.

Lediglich M!-Neuzugang Marcus Grüner hatte Pech: Der "Parodius"-Fan sammelte alle 180 Ausgaben und konnte es kaum erwarten, selbst MAN!AC zu werden. Kaum den Vertrag in Händen, schlug ihm der Namensteufel ein Schnippchen. Willkommen bei den Verrückten, M!arcus. *mh*

2007

JAN KÖNIGSFELD



MAN!AC seit 2007
Aktuell: Japanreisender Korrespondent für M! und *Mobile Gamer*, mag Reis

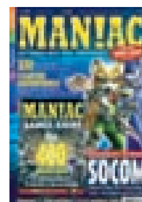
2008

MARCUS GRÜNER



MAN!AC: seit 2008
Aktuell: Volontär bei M! und *Mobile Gamer*, mag Hähnchenflügel

11/02
Mit dem neuen Look kommt auch der erste Games Guide. In einer Reportage untersuchen wir die Arbeit der BPjM (damals: BPjS).



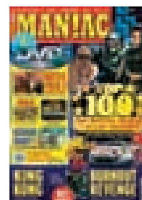
10/03
Die bis dato einzige 'Game Tracks'-CD lag dem Heft bei und ebnete den Weg für die Jubiläums-DVD zum 10. Geburtstag der MAN!AC.



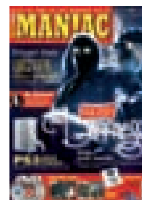
06/04
MAN!AC Extended erblickt das Licht der Welt: Interview mit Sonic-Erfinder Yuji Naka, ein Making-of "Turrican" und das Atari VCS in der Retro-Serie.



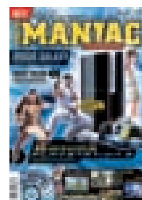
09/05
20 Seiten für die MAN!AC Top 100: Die besten Spiele aller Zeiten werden angeführt von der "Zelda"-Reihe, "Tetris" und "Super Mario 64".



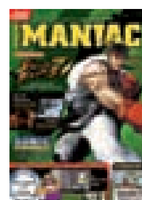
05/06
Hinter dem fiesen "The Darkness"-Cover wartet ein Exklusiv-Interview mit dem freundlichen Shigeru Miyamoto.



04/07
Die MAN!AC erhält ein modernes Gewand und neue Rubriken. Gleichzeitig feiern wir den PS3-Start in Deutschland.



10/08
Die letzte MAN!AC steht ganz im Zeichen von "Street Fighter IV", auf der Games Convention veranstalten wir das erste Turnier in Deutschland.



11/08
Die erste M! ist etwas Besonderes. Nach endlosen Diskussionen und zahllosen Überstunden sind wir stolz auf das neue Heft. Viel Spaß beim Schmökern!



2003
Link segelt zu neuen Ufern, Lara geht baden, der persische Prinz und Samus Aran kehren zurück.

2004
"GTA: San Andreas" bringt den Hip-Hop in die Spielewelt, Nintendo den DS in den Handel.

2005
Microsoft startet ins HD-Zeitalter und beerdigt die Xbox – Sony und Nintendo warten ab.

2006
Dr. Kawashima erschließt neue Zielgruppen; die PS3 hat einen schwierigen Start.

2007
Der Wii wird zum Welterfolg, "Halo 3" und "Call of Duty 4" kämpfen um die Shooter-Krone.

Jubiläumsgewinnspiel

So gewinnt Ihr:

Rechts seht Ihr Michaels ärmlichen Versuch, sich seinen Lieblingspreis zu erschleichen. Dabei darf er gar nicht mitmachen.

Das ist Eure Aufgabe: Schreibt einen kreativen Vierzeiler! Die einzige Auflage: In jeder Zeile beginnt mindestens ein Wort mit **'M!'** (z.B. "**M!**onstergewinn"). Die besten Werke wählen wir aus und verlosen anschließend unter ihnen die Preise! Schickt Euer Gedicht sowie drei Preiswünsche und Altersnachweis (Scan oder Kopie) per E-Mail an leserpost@maniac.de oder an :

Cybermedia Verlag GmbH
Kennwort: Jubiläum
Wallbergstr. 10
86415 Mering

"M!ETAL GEAR" M!AG ICH SEHR GERNE
OLD SNAKE IST ECHT DER HIT.
ICH SCHWEIF' NICHT IN DIE FERNE,
SONDERN M!ACHE BEIM! GEWINNSPIEL M!IT.

Das könnt Ihr bestimmt besser! Schickt uns Eure verrückten Vierzeiler und räumt fette Preise ab!

Einsendeschluss ist der **7. November 2008**
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Electronic Arts

1x Nintendo DS Lite, weiß.
Einzelstück im "MySims"-Design mit edlen Swarovski-Steinen



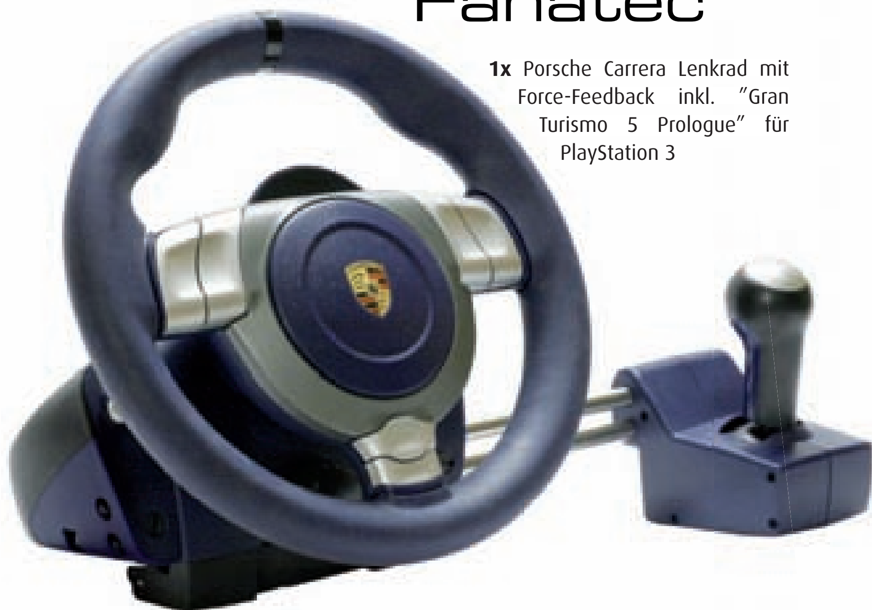
Gaya Entertainment

1x Resin-Statue Shadow of the Colossus (24 cm)
2x PVC-Statue Mario (32 cm)
1x Plüschfigur Donkey Kong (51 cm)
5x Mario Kart Peach Figur (6 cm)



Fanatec

1x Porsche Carrera Lenkrad mit Force-Feedback inkl. "Gran Turismo 5 Prologue" für PlayStation 3





1x Porsche 911 Turbo Lenkrad mit Force-Feedback, Pedalen, Kupplung und Wheelstand. Dazu packen wir "Gran Turismo 5 Prologue" für PS3

Nintendo

1x Lebensgroße Link-Statue für "The Legend of Zelda"-Fans
1x Goldfarbene Reiter-Statue mit Link



Nubert



1x nuBox 311-Set
Das 5.1-Klangwunder besteht aus 5x nuBox 311 und 1x Subwoofer nuBox AW-411 im Gesamtwert von ca. 1.000 Euro. Der glückliche Gewinner erhält das Set in Wunschfarbe!



soniQfactory

1x Soundtrack zum kommenden Shoot'em-Up "Söldner X: Himmelsstürmer" für PlayStation 3

Sony

1x "Gran Turismo 5 Prologue"-Set mit Spiel, Umhängetasche, Cap, T-Shirt (Größe L) und Hoodie (Größe M).
2x Presskit "God of War" mit PSP-Spiel, Figur und Presse-CD
2x PSP-Paket bestehend aus: Presskit "Patapon" inkl. PSP-Spiel und Presse-CD **und** Presskit "Secret Agent Clank" inkl. PSP-Spiel und Presse-CD.
3x "Genji"-Poster signiert von Yoshiki Okamoto, "Street Fighter"-Erfinder und Gründer von Game Republic

1x PSP Slim & Lite im exklusiven "God of War"-Design inkl. Presskit mit PSP-Spiel, Figur und Presse-CD



Koch Media

1x "Crisis Core: Final Fantasy VII"-Pappaufsteller für Fans des PSP-Rollenspiels

Activision



1x hochwertiges "Star Wars"-Lichtschwert mit blauer Beleuchtung, Motion-Sensor und Sound
10x "Star Wars: The Force Unleashed"-Set mit Comic-Buch und Action-Figur

Youniik

5x Online-Gutschein zur Verschönerung Eurer Konsole. Verziert Handy, DS, PS3 & Co. mit den rückstandsfreien Klebefolien. Bestimmt selbst das Motiv auf der Webseite www.youniik.com



Zone3

1x Sitzsack "Modul 1 Camouflage"
1x Sitzsack "Modul 1 Race"



Konami

1x Lebensgroße "Old Snake"-Statue (ca. 2 Meter) zu "Metal Gear Solid 4"
1x T-Shirt (Größe M) "Metal Gear Solid 4" signiert von Hideo Kojima in der Metallbox
1x Hoodie "MGS Portable Ops" (Größe L) + japanische "MGS"-Broschüre
3x "MGS"-Set bestehend aus Metallbox, Schreibblock, Handy-Anhänger, Energy-Drink und dem PSP-Spiel "MGS: Portable Ops Plus"



Sega

1x Kunstdruck 140 x 100 cm, Motiv "Sonic"
1x Kunstdruck 140 x 100 cm, Motiv "Ulala"



Teufel



1x "Concept E Magnum Digital" 5.1-Surroundset
Das Boxenset besteht aus:
- 4x Satellit CEM 50 FR
- 1x Center CEM 50 C
- 1x 450 Watt-Subwoofer CEM 500 SW
- 1x Decoderstation 3 (Dolby Digital/DTS)

Microsoft



10x "Halo 3"-Fanset mit T-Shirt (Größe M), Wandaufkleber und Umhängetasche
5x "Halo 3"-Set inkl. T-Shirt (Größe M) und Wandaufkleber

Ubisoft

je **2x** "Soulcalibur IV"-Set für PS3 und Xbox 360 inkl. Hori-Stick, T-Shirt und Spiel
je **2x** Kunstdruck "Odin Sphere" und "Rainbow Six Vegas 2" auf Leinwand
4x "Brothers in Arms: Hell's Highway"-Set mit Cap und T-Shirt





Atari

1x DS Lite (schwarz) im "Red Bull BC ONE"-Design inkl. DS-Spiel
Außerdem: 1x "Alone in the Dark" Limited Edition (360) sowie weitere Überraschungstitel für diverse Systeme



Take Two

1x Artwork zu "The Darkness" im Glasrahmen mit Entwicklerunterschriften
1x Wii-Spiel "Top Spin 3", signiert von Tennislegende Boris Becker



Dem Schmid sein Rätsel





Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf. Diesmal ist der Titel eines Spiels gesucht – nächste Ausgabe vielleicht der Name einer Spielfigur oder ein anderer Videospiel-Begriff.

Wenn Ihr wisst, welches Spiel in unserem Bilderrätsel versteckt ist, schreibt eine E-Mail mit der Antwort an leserpost@maniac.de – die Auflösung folgt in der nächsten Ausgabe. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.

VORSCHAU



Die nächste M!-Ausgabe **12/08** erscheint am **31. Oktober 2008**



- » **Call of Duty: World at War**
- » **Fallout 3**
- » **Guitar Hero: World Tour**
- » **Midnight Club: Los Angeles**

Außerdem » Tomb Raider: Underworld, Fable 2, Mirror's Edge
Yoshi Ono (Street Fighter 4) im Gespräch, Retro: Space Invaders

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), André Kazmaier (ak), Marcus Grüner (ma)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Jan Königsfeld (jk), Thomas Nickel (tn), Fabian Käufer (fk), Craig Grannell (gr), Benjamin Hillmann (bh), Michael Moser (mm), Winnie Forster, Rafael Dyll, Michael Stapf, Rudolf Inderst, Boris Kretzinger, Nils Dittbrenner, Reinhold Bartels

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 54

NACHBESTELLUNG

im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: LittleBigPlanet © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:
Alle in M! veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:
Für den Fall, dass in M! unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2008 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: Dieses Heft wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

USER NEWS

DU HAST AHNUNG? ZEIG'S UNS!

AUF GIGA.DE

Die echten Profis mit Gaming-Skills sitzen nicht nur bei uns in der Redaktion. Die GIGA-Community weiß, was angesagt ist, welche Titel man gespielt haben muss und was wirklich los ist auf dem Gaming-Markt. Bei GIGA können die User nun zeigen, was sie auf dem Kasten haben. Mit den User-News. Jedes registrierte Mitglied darf eigene News zu den aktuellsten Gerüchten, Infos und Games schreiben – die prominent auf GIGA.DE angezeigt werden. Gute und spannende News werden von der Community bewertet und mit etwas Glück kommen diese Themen sogar abends in GIGA - THE SHOW vor. Also:

Meld dich an, schreib mit und zeig, was du drauf hast.



